pełna wersja gry: Wild Metal Country

2 płyty CD

Reset CD

MAGAZYN NIEKULTURA[illegible] CYBERTALERZYKIEM

INDEKS 347337

podwójny numer Lipiec/Sierpień 2001 7/8/01 (51) CENA: 10.90 zł w tym 7% VAT

poradnik:
Fallout Tactics

JAGGED ALLIANCE 2,5 TYLKO za 29,90 !

Czytaj na ostatniej stronie

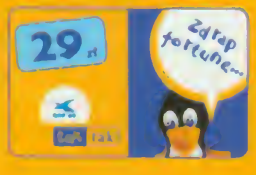
Desperados:
Wanted Dead or Alive

Niespodziewanie większy komix!!!

Summoner
Stunt GP
Cossacs: European Wars
Evil Islands PL
Seven Kingdoms: Fate of the Dragon
Poradnik Fallout Tactics

ISSN 1428-6041

Temat numeru: Letnie gry sportowe



Zdrap fortunę!

W wielkiej zdrapce Tak Taka możesz wygrać nawet do 5000 zł brutto na rozmowy i SMS-y (krótkie wiadomości tekstowe). Co drugi kupon wygrywa! Kupuj, zdrapuj, wygrywaj!

Linia bezpłatna: 0 800 602 900
www.eragsm.pl

era

tak tak

Niedźwiedziołak: stań się bestią łączącą siłę niedźwiedzia i rozum człowieka.

Bryła lawy: niszcz wrogów przywołując najgroźniejsze żywioły natury.

Wilkołak: przemień się w najdziksza istotę północnych krain.

Druid: potężny szaman żyjący na łonie przyrody. Włada wszystkimi żywiołami i posiada moc przeistaczania się w najbardziej niebezpieczne istoty. Jest uosobieniem nieokiełznanych sił natury.

ROZSZERZENIE GRY

DIABLO II

LORD OF DESTRUCTION

PRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

(c) 2001 Blizzard Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Lord Of Destruction jest znakiem handlowym a Blizzard Entertainment i Diablo są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Blizzard Entertainment w U. S. A. i innych państwach. Wszystkie znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli.

Reset

Nº 06 (50) czerwiec 2001

Redaktor Naczelny:
Jacek Drabowski (DeStroyer)
Z-ca Naczelnego:
Maksymilian M. Wrzesiński (MoSon)
SekResetarz Redakcji:
Tomasz Turzyński (Turek)
Redaktor działu gier:
Piotr Janus (Yonsoo)
Dział publicystyki:
Kamil Kuszkowski (Roos)
Dyrektor artystyczny:
Piotr Hrycyk
Sztab graficzny:
Piotr Jaszczukowski, Mary Chomański
PR MAN: Piotr Janus
e-mail: prman@reset.com.pl
Korekta: Indra Sadowska-Szlaga

CD Manager: Jerzy Sadkowski
e-mail: jsadkowski@reset.com.pl
Stali współpracownicy:
Jan Buśko, Michał Cichy, Łukasz Denejko, Robert H. Adler, Leszek Konaszewski, Wirek Jakubowski, Tomasz Kowalski, Kamil Sławiński, Tobiasz Piątkowski, Maciej Petrycki, Konrad Pluciński, Bracia Syjamscy, Roman Trylski, Piotr Wierzbowski, Łukasz Mieszkowski, Paweł Jagóra, Paweł Kozierkiewicz, Piotr Michałek
Adres redakcji:
Reset ul. Senatorska 13/15
00-075 Warszawa
tel. (022) 828-55-86 i 87
fax (022) 828-55-88
e-mail: Redakcja@Reset.com.pl
website: WWW.Reset.com.pl
Dział produkcji:
J.P. Dyr. Grzegorz Burzyński, Katarzyna Czyngier
tel. (022) 828-09-75
Prenumerata:
tel. (022) 828-55-81
e-mail: prenumer@reset.com.pl
Reklama:
Time & Space Media House
Sz. P. Kierownik Monika Kwiatkowska
e-mail:
m.kwiatkowska@mediahouse.com.pl
tel. (022) 829-67-80, 81
Promocja: Andrzej Małek
e-mail: promocja@reset.com.pl
tel. (022) 828-09-75
Druk: STELLA MARIS, Gdańsk
Dział kolportażu:
tel. (022) 828-55-84, 828-09-75

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo adjustacji tekstu, doboru tytułów i dokonywania skrótów nadesłanych materiałów.

Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź charakterem pisma, lub są niezgodne z interesem Wydawcy.

Magazyn cyber niekulturalny Reset jest wydawany przez ZPR Express Sp. z o.o.
ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa

czuwaj!

Mam nieodpartą potrzebę wytłumaczenia, dlaczego zdecydowaliśmy się na wydanie numeru podwójnego. Jednocześnie obawiam się, że żadne racjonalne względy, które mogę tu przedstawić, nie zahamują powstawania różnych plotek i spiskowych teorii dziejów. Prawda wygląda bowiem mało atrakcyjnie: są wakacje, sezon – jak to się mówi – „ogórkowy", więc zaoszczędzenie sił i środków na okres powakacyjny, kiedy dzieje się znacznie więcej, wydawało się nam korzystne.

Ten – lipcowo-sierpniowy – numer „Re$etu" ukazuje się około 20 czerwca. Następny – już w połowie sierpnia. Przerwa nie będzie więc zbyt długa i obejmie akurat najgorętszy okres wakacyjny: smażenia na plaży, picia zimnych napojów, itd. A trzeba Wam wiedzieć, że członkowie naszej Red_Akcji mają tyle dni zaległych urlopów, że nawet ta nieco dłuższa niż zwykle przerwa nie pozwoli ich w pełni wykorzystać. Na urlopy udają się także „developerzy", więc w czasie wakacji trudno spodziewać się sensacyjnych premier, czy innych spektakularnych wydarzeń w świecie gier. Z naszego punktu widzenia dodatkowo usprawiedliwia to decyzję o połączeniu w jeden dwóch kolejnych „Re$etów".

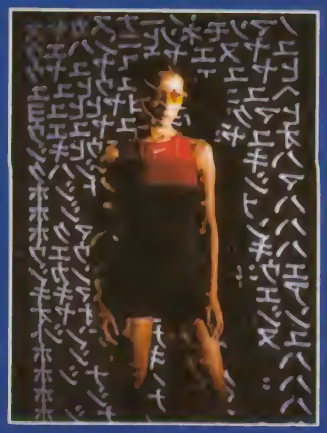
Oczywiście, nasz redakcyjny punkt widzenia nie jest najważniejszy. Ważniejsze jest, jak Czytelnicy przyjmą wakacyjną przerwę – mam jednak nadzieję, że większość z Was, pochłonięta zabawą na świeżym powietrzu, przy – oby! – wspaniałej pogodzie i w doskonałym towarzystwie, chociaż na chwilę zapomni o strzelaninach na ekranie, odpręży się, a potem... Potem będzie już sierpień, kolejny „Re$et" w kiosku i... nowy zapas Mocy na długie, zimowe wieczory przed kompem. Prenumeratorzy oczywiście, w zamian za brakujący, otrzymają awansem jeden numer ekstra.

W tym numerze, oprócz poszerzonego o dwie strony komiksu, znajdziecie także duży plakat. Dostaję wiele listów z prośbami o to, żeby plakat umieszczać w każdym numerze „Re$etu". Na razie trudno nam się zdecydować – przy stosunkowo małej objętości – na ponowne stałe publikowanie małych plakatów wszywanych w środek numeru, tak jak było kiedyś. Nie była to zbyt atrakcyjna forma publikacji: biegnąca przez środek plakatu linia załamania papieru, oraz dziury po zszywkach od których papier zaczynał się łatwo przecierać mocno psuły ostateczny efekt. Dlatego też myślimy raczej o dużych plakatach, takich jak ten publikowany w aktualnym numerze, ale pojawiających się raczej okazjonalnie.

Chciałbym poznać Wasze zdanie na ten temat, a także sugestie co do tego, jakie obrazy powinny znajdować się na plakatach. Domyślam się, że Lara to podstawa, ale może są także inne postaci z gier, które budzą podobne emocje? Ogłaszam więc prywatny Minikonkurs Naczelnego na „osobistość" ze świata dowolnej gry, którą najchętniej chcielibyście widzieć na plakacie. Wygra ta postać, która otrzyma najwięcej głosów i ona oczywiście znajdzie się na naszym następnym plakacie po wakacjach. Kandydatury przysyłajcie wyłącznie e-mailem na adres destroyer@reset.com.pl. Autor najdowcipniejszego listu otrzyma także – jako dodatkowy bonus – grę i możliwość rozwinięcia dalszej współpracy z naszą gazetą.

A teraz – czas już zacząć pakowanie walizek i przygotowania do wakacji. Zdaję sobie sprawę, że nie dla każdego będą to wakacje miłe i przyjemne. Ogólna sytuacja w naszym niewątpliwie pięknym kraju jest trudna. Ludzie mają coraz mniej pieniędzy, a urzędnicy wciąż wymyślają nowe sposoby, żeby jeszcze zmniejszyć tę ilość, która pozostała w kieszeniach po opłaceniu podatków i wszystkich świadczeń. Dlatego też na pewno nie wszyscy będą mogli wyjechać na przykład nad morze, czy w góry i oddać się całkowicie przyjemnościom oraz zabawie. Liczę jednak na to, że hojność natury, obdarzającej nas ostatnio w lecie tropikalnymi upałami, w tym roku również przejdzie wszelkie granice i nawet mieszkańcy miast znajdą możliwość odpoczęcia w lesie czy nad wodą, chociażby niedaleko od miejsca zamieszkania. W każdym razie – życzę tego Wam i sobie z całego serca. I nie zapomnijcie wypatrywać w kiosku następnego „Re$etu". Już w połowie sierpnia. Będzie warto!

Dr Double DeStroyer



okładka 07/08/2001
foto: Bartosz Ostrowski
stylizacja i makijaż: Marta Ruta
modelka: Maja
wzorki: Piotr Hrycyk

JUŻ WKRÓTCE DODATEK DO DOSKONAŁEJ GRY BALDUR'S GATE 2!

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate™ II

Tron Baala™

Tron Baala to niezwykły dodatek do gry Baldur's Gate 2. Dzięki niemu odkryjesz nowe tajemnicze miejsca na terenach, które już przemierzałeś (olbrzymie podziemia zwane Twierdzą Obserwatora), jak również uzyskasz dostęp do całkowicie nowych, niezbadanych obszarów położonych na południe od Amn. Wyrusz w niezwykłą podróż do miasta Tethyr, by dopełnić swego przeznaczenia. Stań do ostatecznej bitwy ze złem i odkryj całą prawdę na temat swojego pochodzenia!

Baldur's Gate 2: Tron Baala to:

- 40 godzin dodatkowej zabawy.
- 40 nowych potężnych zaklęć oraz nowi niezależni bohaterowie.
- Osiem milionów punktów doświadczenia do zgromadzenia, możliwość osiągnięcia 40 poziomu.
- Całkowicie nowa postać - dziki mag.
- Walka z nowymi, potężnymi potworami zamieszkującymi Zapomniane Krainy.
- Profesjonalna polska wersja językowa opracowana przez zespół CD Projekt.

Więcej informacji o grze: http://bg2.cdprojekt.com

BioWARE CORP

BLACK ISLE STUDIOS

Advanced Dungeons & Dragons

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

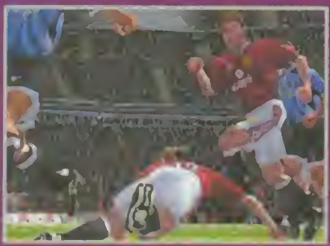
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL: Produkcja i © 2000, 2001 BioWare Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Baldur's Gate, Tron Baala, Shadows of Amn, Forgotten Realms, logo Forgotten Realms , Advanced Dungeons & Dragons, logo AD&D i logo Wizards of the Coast są znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc. i są używane przez Interplay na podstawie licencji. Wszystkie prawa zastrzeżone. BioWare, BioWare Infinity Engine i logo BioWare są znakami handlowymi BioWare Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Black Isle Studios i logo Black Isle Studios są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja Interplay Entertainment Corp. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli.

Nierdzewne

Najlepsze gry o sportach letnich

(przegląd absolutnie subiektywny)



Sportowe serie firmy Electronic Arts są jak wino - im starsze, tym lepsze. Do ideału nadal im jednak brakuje baaardzo wiele. Edycje 2001 serii FIFA nie różni się zbytnio od poprzedniej części, jeżeli chodzi o sposób rozgrywania meczów (i ich wygrywania), posiada za to bajeczną grafikę i niesamowicie naturalnie poruszających się zawodników. Wizualnie - majstersztyk. Reszta - jak zwykle przeciętna.

Nie byłoby dziwne, gdyby rodzice jakichś połamanych nastolatków podali producentów tej gry do sądu. Jazda na deskorolce i niewiarygodnie trudne triki są tutaj pokazane tak atrakcyjnie, że mamy ochotę samemu wskoczyć na deck'a i naśladować ewolucje Tony'ego Hawk'a i jego kumpli. Świetne gra - trudna, lecz bez przesady, szczegółowa - lecz nie niszowa, piękna wizualnie - po prostu piękna. Zagryweją się w nią także ci, którzy sport znają tylko z telewizji. Mocna rzecz.

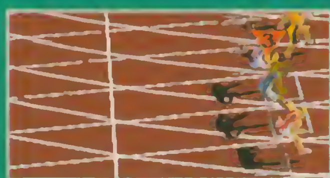
Dziś niewiarygodne wydaje się, że ta prosta gierka mogła wzbudzać kiedyś takie emocje. Jak program o grafice, która teraz dla flashowej strony internetowej byłaby wstydem, mógł aż tak wciągać? Długie godziny spędzone przed Amigą z joystickiem w dłoni to kawałek życia niejednego gracza. Jak realistyczne wydawały się te wślizgi, podkręcanie po strzale piłki, bramki zdobyte „szczupakiem". Ehh...

NBA LIVE 2001

Narzekaliśmy na tą grę w recenzji, a miesiące, które upłynęły od spóźnionej premiery, nie polepszyły sytuacji. NBA LIVE 2001 jest piękna jak cheerleaderka Lakersów, gładziutka jak głowa Michaela Jordana i dopieszczona jak Kobe Bryant przez kibiców, ale granie w nią z komputerem to męczarnia. Wspaniale za to sprawdza się, gdy przed monitorem siedzi kilku kumpli albo mecz rozgrywany jest przez internet - w tym wypadku jest niesamowicie „grywalna".

Kolejna gra z tegorocznym numerkiem w tytule. Sytuacja futbolu amerykańskiego jest podobna do baseballa - szał i wspaniałe gry w Stanach, cisza w Europie. Naprawdę żałujmy, że takie tytuły przechodzą nam obok nosa, tym bardziej, że futbol jest sportem niezwykle dynamicznym, wbrew pozorom trudnym taktycznie i w wykonaniu serii MADDEN NFL atrakcyjnym wizualnie. To także dziwna, lecz w swej klasie najlepsza gra.

W Polsce pomimo tego, że sprzedaje się bardzo wiele kijów baseballowych, sama gra nie jest popularna. A szkoda. Sytuację mogłaby poprawić decyzja któregoś z dystrybutorów o sprowadzeniu kilku „bejzbolowych" tytułów. Na przykład TRIPLE PLAY 2001, kolejnej dobrej gry ekipy EA Sports. Dziwny amerykański sport jest w tym wydaniu klarowny i atrakcyjny, a samą rozgrywkę trudno porównać do jakiejkolwiek innej gry.



Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów X TECHNOLOGIES

Manta

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
tel. (0-22) 643-54-20, 643-34-80, fax (0-22) 641-84-82
e-mail: manta@tele2.pl
Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne w sprzedaży wysyłkowej

Szukajcie w dobrych sklepach i sieciach handlowych.

spis treści

magazyn cyber niekulturalny Reset. numer 07/08. lipiec/sierpień 2001

recenzje:

29. krótko o wszystkim
30. desperados: wanted dead or alive
33. summoner
36. evil islands pl
38. stunt gp
40. seven kingdoms: fate of the dragon
42. cossacs: european wars
44. fallout tactics pl
45. tropico pl
46. giants pl
47. serious sam: pierwsze starcie
48. super taxi driver
49. x-com enforcer
50. freedom: first resistance
51. adaś i pirat barnaba
52. lego stunt rally
53. necronomicon
54. m: alien paranoia
55. jagged alliance 2.5: unfinished business
56. gilbert goodmate
56. resurrection pl
57. age of empires: collectors edition
57. alicja w krainie czarów

publicystyka:

22. temat numeru: letnie gry sportowe
26. seks, kłamstwa i gry komputerowe
28. gracze drugiej kategorii

poradniki:

60. fallout tactics
63. star trek: away team

przygrywki:

10. nowości: cywilizacja 3, dungeon siege, soldier of fortune 2, simsville i inne
66. quakeworld
68. counterstrike
69. kiwka
70. cheaty
72. blacha: duron, athlon i geforce 3
74. internet: witryny sprzętowe
82. magic: the gathering
84. rpg
87. menu cd
88. gra numeru: wild metal country

konkursy:

71. krzyżówka
86. konkurs obrazkowy

różności:

91. listy
93. prenumerata
76. komiks
113. plaża futurystów

odLoty:

96. poniedziałek? do zajezdni

Do kwestii badań nad biorytmem, czyli cyklem funkcjonowania człowieka, poważnie zabrali się szefowie jednej z japońskich firm transportowych. Wyznaczenie biorytmów kierowców wyjeżdżających „w trasę" umożliwiło ostrzeganie ich przed możliwością osłabienia refleksu i koncentracji. Ilość wypadków zmniejszyła się o 70 procent.

98. rakietowa telewizja

Pierwotnie prócz skromnej wioski rybackiej nie było tam nic. Wkrótce wybudowano elektrownię, fabrykę płynnego tlenu i hale fabryczne zamaskowane gigantycznymi siatkami ochronnymi. Pracownicy pod groźbą śmierci nie mogli nikomu zdradzić, co budują...

100. niesamowite zbiegi okoliczności

W 1898 roku Morgan Robertson opublikował powieść o ogromnym statku pasażerskim „Titan", który zderzył się pewnej kwietniowej nocy z górą lodową i zatonął na Atlantyku podczas swojego dziewiczego rejsu. 14 lat później, w 1912 roku, wydarzenia opisane w książce znalazły swoje odbicie w rzeczywistości.

102. strach nie narodził się wczoraj

Niewielu współczesnych dorównuje Stephenowi Kingowi w tworzeniu historii o zwykłych ludziach dręczonych przez koszmary. Kto raz sięgnął po „Lśnienie", „Christine" czy „Miasteczko Salem", ten nigdy ich nie zapomni.

104. pneumatransport

Początek poczty pneumatycznej sięga roku 1866, kiedy to eksperymentalny odcinek rur połączył paryskie urzędy pocztowe w Grand Hotelu i Place de la Bourse. Wszystkie rozgałęzienia systemu osiągnęły z czasem niemal 500 kilometrów długości. Prace nad projektem przerwał wybuch pierwszej wojny światowej.

106. w warsztacie rycerza

Jeszcze kilka lat temu zdarzało się, że tarcze używane we współczesnych turniejach rycerskich wykonywane były ze znaków drogowych. Cios krantem takiej tarczy mógł w mgnieniu oka pozbawić przeciwnika głowy. Miecze wykuwano z płaskowników i resorów. Nic dziwnego, że chirurdzy mieli pełne ręce roboty.

108. mumia powraca !!!

Druga część „Mumii" daje dokładnie to, czego można się było spodziewać: szybką akcję, pościgi i pogonie, starożytnopaskudy w stanie zaawansowanego rozkładu i jeszcze więcej lepszych i szybszych człokozernych skarabeuszy. Obudzenie „pana zbutwiałego" dało pretekst do pokazania takiej liczby animacji komputerowych, że nawet najbardziej znudzonym powinny opaść szczęki. Jak na wakacyjny film nie jest źle, a nawet jest bardzo przyzwoicie. Czwórka z dużym plusem!

ponadto w kinematografie:

DIUNA 2000, GLINIARZ Z BEVERLY HILLS (TRIATLON), KOWBOJ Z SZANGHAJU, SHREK, AMERICAN PSYCHO, NA LINII OGNIA (WYDANIE SPECJALNE), GREASE, PITCH BLACK i inne.

20. seks, kłamstwa i gry komputerowe

30. desperados

33. summoner

38. stunt gp

40. fate of the dragon

60. fallout tactics - poradnik

SIEDEM NA OSIEM

ŁAJPCYŚ

GORĄCA FALA NEWSÓW Z TARGÓW E3 UDERZYŁA NA NAS NICZYM TROPIKALNY HURAGAN. REDAKCYJNE SERWERY SPARALIŻOWAŁ RWĄCY STRUMIEŃ EMAILI, KTÓREGO DOTYCHCZAS NIE UDAŁO NAM SIĘ SKIEROWAĆ DO UREGULOWANEGO KORYTA. MIMO POMOCY URODZIWYCH DZIEWCZĄT I MUSKULARNYCH CHŁOPCÓW Z OCHOTNICZYCH HUFCÓW PRACY, KTÓRZY GRABIAMI ROZGARNIALI WYDRUKI PO CAŁEJ POWIERZCHNI REDAKCJI, WCIĄŻ TONIEMY W PAPIERACH. TU I ÓWDZIE JEDNAK UDAŁO NAM SIĘ PRZECZYTAĆ I WYBRAĆ DLA WAS CO SMACZNIEJSZE KĄSKI. A TERAZ ZASŁUŻONY URLOP. CZY MOŻE ZAPOMNIELIŚCIE ŻE MAMY WAKACJE? LATYNOSKIE DZIEWCZYNY UBRANE W SKĄPE BIKINI WYMASUJĄ NAM TORSY I POKLEPIA TU I ÓWDZIE. RUM ROZLEJA, KOKOKULĘ I ANANASY PODADZA. KOMU BY SIĘ CHCIAŁO WRACAĆ DO ZAKURZONEJ WARSHAFY? DO ZOBACZENIA WE WRZEŚNIU! . . . . . /TRYLLU NA BADYLU/

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

[Activision]

Na targach E3 nie mogło zabraknąć chłopców z id Software i ich przygotowywanego właśnie przeboju – RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN. Gra wygląda nadzwyczajnie – silnik Quake III Arena został wyzyłowany do granic możliwości. Otwarte tereny i postacie prezentują się przepięknie, zachwycając ilością szczegółów. Jednak największe wrażenie robi fantastycznie renderowany ogień, m. in. ten z miotacza płomieni. Czegoś takiego oczy nasze jeszcze nie widziały. Zresztą – sami spójrzcie na obrazki.

MAELSTROM

[Virgin]

Fani superszybkiej akcji, broni, pocisków, wybuchów i krwi płynącej szeroką strugą mogą już zacząć zacierać ręce. Grupa Computer and Video Games rozpoczęła prace nad nową strzelanką działającą na dobrze już znanym enginie Unreal Warfare. W MAELSTROM gracz wcieli się w postać kosmicznego pirata, który wraz z drużyną wiernych mu kompanów rozprawia się z coraz to trudniejszymi zadaniami. Do prac nad grą zatrudniono wysokiej klasy specjalistów m. in. Jima Murraya – grafika, który pracował nad komiksami Judge Dredd i Batman. Autorzy szykują ponad 20 jednoosobowych misji oraz rozbudowany tryb multiplayer. W całym tym wspaniałym koktajlu brak tylko jednego – daty premiery, niestety.

EXCALIBUR

[Auran]

Panowie z grupy Auran po wydaniu Dark Reign nie wybrali się bynajmniej na zasłużone wakacje na Bahamach, lecz niemal natychmiast rozpoczęli prace nad swoją nową grą akcji – ECALIBUR'em. Historia dzieje się w średniowiecznym świecie fantasy podzielonym nad trzy krainy: Albion, Zatruty Camelot i Avalon. Zaklęcia, czary, miecze, kusze, topory, łuki i inne średniowieczne akcesoria wojenne to tylko przedsmak tego co nas może spotkać. Analizując pole bitwy zza pleców głównego bohatera, będziemy się mogli z bliska przyjrzeć elementom średniowiecznych umocnień, katapultom i wrzącej smole zrzucanej z murów zamczysk. Miejmy nadzieję, że nie na nas.

Nowe gierki za śmieszną kasę!

eXtra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH

gry po polsku

cena 19,90

W sprzedaży już w lipcu!

Więcej informacji pod adresem: http://gry.wp.pl/new/extra/extra.html

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych" kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj ich w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.

Najwyższa jakość gwarantuje CD Projekt – wydawca gier komputerowych. Sprzedaż wysyłkowa Wirtualny Świat (0 22) 519 69 69 www.wirtualny.com Więcej informacji www.cdprojekt.com

DUNGEON SIEGE

Microsoft ma niezwykły talent do „kupowania" developerów świetnych gier. Do obsypanych nagrodami twórców Age Of Empires dołączył niedawno zespół Gas Powered Games, pracujący nad przełomową zdaniem twórców grą RPG. „Gra" to chyba nieodpowiednie słowo. Szykuje się Arcydzieło!

Prosta – jak w każdej szybko wciągającej grze – fabuła opowiada o samotnym bohaterze, starającym się odkryć przyczynę inwazji hord potworów na okoliczne wioski. Stare jak świat, ale przynajmniej sprawdzone. W trakcie wojazy do grupy będzie można dołączyć siedmiu pomagierów.

Dość nowatorsko rozwiązano problem tworzenia postaci. Nie obowiązują zasady AD&D (szkoda!) – wystarczy kliknąć jeden z czterech sposobów prowadzenia walki (wręcz, łucznictwo, dwa rodzaje magii). Och, trzeba też wybrać płeć. Całą resztą zajmie się program, „inteligentnie" oceniając nasze postępowanie. Gracz rzucający wiele czarów rozwinie się w maga. Wymachujący toporem mięśniak na pewno zostanie Krasnoludem. Trudno przewidzieć, jak sprawdzi się takie podejście na dłuższą metę. Dungeon Siege ma być grą ciągłej akcji, może więc dobrym pomysłem jest rezygnacja z miliona statystyki specjalizacji w poszczególnych rodzajach broni. Podobnie jak w Baldur's Gate, podróżujące z graczem NPC można przykroić do swoich upodobań – kazać im atakować od razu po zobaczeniu wroga, bronić się lub uciekać z pola walki.

Grafika gry powoduje „omni-szczękoopad". Cały olbrzymi świat renderowany jest na bieżąco i nie uświadczycie tutaj napisu „loading map" (tylko przy pierwszym uruchomieniu). Kamera podąża za trójwymiarowymi, bardzo szczegółowo teksturowanymi postaciami. W każdej chwili można oddalać, przybliżać lub obracać widok. Potwory są duże, ładnie animowane i przede wszystkim STRASZNE. Wbrew tytułowi przygoda nie będzie rozwijać się wyłącznie w zatęchłych lochach. Zielone lasy i łąki gruntownie zweryfikują moc Waszych komputerów.

Dungeon Siege to gra akcji, nie należy się więc spodziewać bardzo wciągającej fabuły i głębokich relacji interpersonalnych. Mimo obecności trybu multiplayer, nie wydaje się możliwe, aby udało się jej zdetronizować Diablo 2 lub któryś z sieciowych RPGów. Zagryzając palce czekamy do jesieni – zapowiada się niesamowita zabawa.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

[LucasArts]

Światło dzienne ujrzały pierwsze szczegóły dotyczące KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC, najnowszej "roleplejce" z serii Star Wars, którą przygotowuje studio BioWare. Wprawdzie zamiar wydania gry ogłoszono już jesienią zeszłego roku, ale gra w fazie produkcji znajduje się dopiero od kilku miesięcy. Akcja gry ma miejsce 4000 lat przed czasami, jakie oglądaliśmy w serii filmów Star Wars. Opowiada historię tajemniczej postaci, która wykorzystując technologię podróży międzyplanetarnej zwiedza, o dziwo, mocno ucywilizowane regiony kosmosu. Gierka, mimo iż jest bardzo podobna do Baldur's Gate, działa na zupełnie nowym silniku 3D wykorzystującym kamerę latającą nad głową bohatera.

4x4 EVOLUTION 2

[GodGames]

Piach, błoto, fruwające kępki trawy – oto chleb powszedni prawdziwego miłośnika terenowej jazdy samochodem. Chłopcy z GodGames po raz drugi wychodzą naprzeciw naszym szalonym pomysłom i już w listopadzie zaprezentują sequel znakomitej samochodoofki 4x4 EVO 2. Ponownie zasiądziemy za kierownicami realistycznie wyglądających pojazdów, i ponownie damy upust energii szalejąc po nowo zaprojektowanych torach. Gra zostanie także wzbogacona o nowe elementy.

TRAIN SIMULATOR

[Microsoft]

Symulowaliśmy już wszystko: samochody, motory, statki, samoloty a nawet skoki narciarskie. Tym razem przyszła kolej na... kolej. Lada moment na półki sklepowe trafi microsoftowski TRAIN SIMULATOR, w którym gracz staje się maszynistą różnych pociągów. Autorzy przygotowali dla nas zestaw nowoczesnych i historycznych tras kolejowych i pociągów, m. in. Flying Scotsman kolei brytyjskich i Burlington Nothern Santa Fe Railway. Aby zburzyć mit, iż praca maszynisty to tylko dorzucanie węgla i upuszczanie pary w TRAIN SIMULATOR napotkamy cały szereg nieprzyjemności jakie zazwyczaj czyhają na panów kolejarzy. Nad odpowiednim poziomem „miodności" gry czuwa również rozbudowany edytor misji. A więc para buch, koła w ruch!

SIMGOLF

[EA]

Seria „sim" wydaje się być dłuższa niż niejedna wenezuelska telenowela. Miasta, parki, śmigłowce (patrz Temat Numeru – Reset 6/2001) aż wreszcie SIMGOLF. Widać Sidowi Meierowi i jego drużynie z Firaxis Games musiało się naprawdę nudzić. Zadanie okazuje się proste – musimy zbudować profesjonalny tor golfowy. Zaczynamy od małego pola z dołkami po kretach, by w końcu dojść do kurortu z hotelem, basenem, saunką i kilkudziesięcioma hektarami trawnika, za chodzenie po któ-

rym inkasować będziemy 100 dolców za godzinę. W budowie toru przydatne okazują się także elementy krajobrazu, z których niemal tak jak z klocków można stworzyć zapierając dech w piersiach obiekt. Organizowanie turniejów, prowadzenie klubu członkowskiego, dbanie o kondycję finansową przedsięwzięcia to ciężkie zadania. I pomyśleć, że tak naprawdę wszystko rozbija się o parę pilek i worek kijów.

AGE OF MYTHOLOGY

[Microsoft]

Wprawdzie do wiosny 2002 i do premiery AGE OF MYTHOLOGY zostało jeszcze trochę czasu, lecz nie oznacza to, iż nie możemy ujawnić kilku szczegółów dotyczących efektu współpracy Ensemble Studios i Microsoftu. AGE OF MYTHOLOGY to strategia czasu rzeczywistego zrealizowana przy, jakże modnym ostatnimi czasy, wsparciu grafiki 3D. W grze możemy wybierać między trzema cywilizacjami: starożytną Grecją, Wikingami i Egiptem, wypełnionymi po brzegi bogami, herosami, magią i mistycznymi stworzeniami. Nad prawidłowym wyglądem całości czuwa nowy, dedykowany engine graficzny. Jeśli tak potężny jak wataha Wikingów, to szykuje się niezła jatka.

GANGSTERS 2: VENDETTA

[Eidos]

Stany Zjednoczone, lata 20. Prohibicja, metropolie, cosa nostra... Weteran wojskowy – Joey Bane dowiaduje się iż jego ojciec zginął z rąk mafii. Postanawia sięgnąć po te same narzędzie jakie przyczyniły się do rodzinnej tragedii – decyduje się przyłączyć do jednej z organizacji przestępczych i w jej szeregach szukać zemsty. Jego, a raczej nasze zadanie, polegać będzie na zbudowaniu silnej drużyny zaufanych rozrabiaków i z ich pomocą mordowaniu, wysadzaniu i demolowaniu.

NOWE STUDIO

Richard Garriott, twórca legendarnej serii gier ULTIMA, ogłosił niedawno plany stworzenia nowego studia projektanckiego. Razem ze swoim bratem – Robertem Garriottem ma zamiar zawojować rynek komputerowej rozrywki tworząc serię gigantycznych, internetowych gier, w których udział byłby możliwy po wykupieniu miesięcznego abonamentu. Ciekawy, czy to właśnie dlatego kilka tygodni temu Electronic Arts ogłosiło decyzję o zaprzestaniu prac nad Ultimą Online 2? Wtedy mówiono o chęci skupieniu się na dopracowaniu pierwszej Ultimy, a teraz na jaw wyszły nieznane dotąd fakty. Ach ta polityka...

FARSCAPE

[Simon & Schuster]

Dzień za dniem zbliżamy się do premiery nowej, niecierpliwie wyczekiwanej gry zatytułowanej FARSCAPE. Fabuła FARSCAPE'a nawiązuje do popularnego serialu telewizyjnego sci-fi o tym samym tytule, w którym śledziliśmy losy amerykańskiego astronauty o nazwisku John Crichton. Tym razem znajduje się on wraz z grupką narwańców na pokładzie statku kosmicznego Moya zepchniętego na kraniec kosmosu, a konkretnie na powierzchnię niewielkiej planety. Załoga statku musi za wszelką cenę stawić czoła wojnie toczącej się na planecie i uratować galaktykę. Autorzy gry – grupa Red Lemon Studios – postawili na tradycyjny system, w którym akcję obserwujemy zza pleców bohatera i kontrolujemy poczynania niemal każdej postaci. Ot taki mix Bladerunnera, Obcego i Gwiezdnych Wojen.

CIVILIZATION 3

Saarth

Prawa do tytułu Civilization zmieniały właściciela bardzo często. Najpierw Microprose, potem Spectrum Holobyte, a na koniec Activision. Powstały „alternatywne wersje" klasyka, na przykład dwie części Call To Power. Wszystko jednak zmierza do szczęśliwego dla fanów oryginału końca – Firaxis, firma założona przez Sida Meiera, odzyskała co do niej od zawsze należało i zaczęła prace nad trzecią częścią kultowej turówki.

Różnicom kulturowym nadano nowy wymiar. Kierowane przez gracza nacje niosą ze sobą określony wzorzec kulturowy, który może okazać się równie skuteczny w podboju sąsiadów jak armia opancerzonych piechurów. Siła kultury danej cywilizacji wzrasta z każdą wybudowaną w mieście biblioteką, katedrą i świątynią. Im starsze budynki, tym więcej punktów kultury generują, powiększając tym samym „strefę oddziaływania" dookoła miasta. Kiedy znajdzie się w niej inne miasto, będzie można je przejąć bez używania siły.

Zupełnie zmieniono system handlu. Nie będzie już karawan wożących mydło i powidło – towary podzielono na luksusowe i strategiczne. Pierwsze powodują wzrost zadowolenia populacji, drugie, w przypadku ich dokuczliwego braku, czasem wywołują wojny. Walka o surowce to gra sama w sobie – nie da się budować zaawansowanych maszyn (czołgi) bez dostępu do stali, ropy i gumy (?!). Trzeba więc poszukać sojuszników nad Zatoką Perską i złożyć im propozycję nie do odrzucenia. Trzecia część Civilization da olbrzymie możliwości rozwiązywania problemów bez używania siły. Prawie jak w świecie realnym.

Ostatnią z ważnych zmian jest dyplomacja. Nie trzeba już wymieniać odpowiadających sobie towarów – można na przykład podpisać traktat o ochronie słabszego państwa w zamian za dostawy żelaza, wymienić pakt o nieagresji na kilka wynalazków itd.

Przydatną zmianą będzie możliwość „kolejkowania" wynalazków, co oszczędzi zmudnego przeglądania drzewa technologii co kilka tur. Gra będzie miała oczywiście nowy, ładniejszy interfejs i przy okazji wyższe od poprzedniczek wymagania sprzętowe. Pomysł jest jednak wciąż świetny i nie zestarzał się ani trochę. Najważniejsze, że tym razem Sid Meier osobiście dogląda projektu. To się nie może nie udać.

EVERQUEST: TRILOGY
[Sony]

Szefostwo Sony Online Entertainment dogłębnie przeanalizowało sukcesy rynkowe poszczególnych części EVERQUEST'a i doszło do wniosku, ze gra ta ma w sobie jeszcze zapasy zielonej gotówki. A jak ją wykorzystać? Odpowiedź jest prosta – wydając EVERQUEST: TRILOGY, czyli kompilację oryginalnego EverQuesta oraz dodatków The Ruins of Kunark i The Scars of Velious. Oprócz potrójnej dawki szczęścia, w pakiecie znajdziemy również zestaw mapy świata Norrath, a także dwie oryginalne figurki EverQuest. W sumie Trylogia zaoferuje nam 14 ras oraz ponad 400 rodzajów postaci i potworów. Jeśli nie graliście w EverQuest, to jesień może okazać się idealną porą roku by to uczynić.

SUPERCAR STREET CHALLENGE

Coraz to dochodzą do nas informacje o usprawnieniach jakich to dokonali panowie z Activision w swojej nowej wyścigówce zatytułowanej SUPERCAR STREET CHALLENGE. Tym razem okazało się, iż autorzy gry nawiązali współprace z Stevem Saleenem, producentem niesamowitego samochodu S7. Steve, oprócz tego że użyczył swojej marki, to jeszcze udzielił kilku ciekawych rad projektantom gry. Gwoli wyjaśnienia – S7 to jeden z pierwszych amerykańskich supersamochodów, które rozpędzały się do 300km/h, a setkę osiągały w czasie mniejszym niż 4 sekundy. W SUPERCAR STREET CHALLENGE do dyspozycji dostaniemy jeszcze 10 innych topowych „wózków", a także realistyczną mechanikę jazdy, efektownie wyglądające kolizje i warsztat tuningowy.

ROGUE SQUADRON II
[LucasArts]

... to kolejna Star Wars'owa propozycja od LucasArts Znowu spotykamy się w niej z nieustanną walką rebeliantów z wojownikami Imperium, w której uczestniczymy siedząc za sterami kosmicznych myśliwców. Wyścig do Gwiazdy Śmierci, zorganizowane ataki na jednostki wroga a także slynna bitwa na lodowej planecie Hoth to tylko nieliczne z wydarzeń, na które natkniemy się w ROGUE SQUADRON II. Autorzy zarzekają się, iż 11 przygotowanych misji, jak również spory zestaw latających machin zapewni nam zabawę na wiele, wiele godzin. Szkoda tylko, ze gra w pierwszej kolejności ma ukazać się na konsolę GameCube. Nie martwcie się jednak, wersja PC jest juz w planach!

PEARL HARBOR: ZERO HOUR
[Simon & Schuster]

Panowie Simon i Schuster uraczyli nas kolejną porcją informacji i zdjęć dotyczących PEARL HARBOR: ZERO HOUR – samolotowo-wojskowo-zręcznościowej gry. Przypomnę tylko, iż w ZERO HOUR zasiadamy za sterami amerykańskich myśliwców i bombowców z II Wojny Światowej w czasie ich wojaży nad japońskie terytoria. Z ostatnio otrzymanych informacji wynika, iż dane nam będzie pilotować B-25, P-51 Mustanga, Corsair'a oraz 12 innych typów samolotów. Oprócz tego autorzy przygotowali 10 misji, a wśród nich m. in. Bitwę o Midway, Guadalcanal i Okinawę. Baczne zerkanie na niebo jest mocno zalecane. Machający skrzydłami P-51 powinien ukazać się na horyzoncie lada chwila.

LIGHTWEIGHT NINJA

W czasach, gdy na rynku dominują trójwymiarowe molochy, rzadko można spotkać iście zręcznościową grę. Do takich należy właśnie LIGHTWEIGHT NINJA, platformówka przygotowywana przez grupę STARDOCK. Znajdziemy w niej wszystko, co fascynuje graczy od kilkunastu lat, tj. klasyczny styl z przemieszczaniem się w prawo, bajeczną grafikę 2D i znakomicie zaprojektowane poziomy. Fabuła? Wcielamy się w postać super wojownika ninja, którego misją jest... wyeliminowanie wrogów. Po prostu. Gra ma być dostępna w Internecie jako samodzielny tytuł, a także jako części serii Drengin. net.

ice-mastry
blue edition
orange edition
green edition
pink edition
colour edition
inne lody
inne lody
inne lody
LODOWA ALTERNATYWA
ice-mastry
P.P.U.H. "ICE-MASTRY" S.C.
ul. Dworska 13 34-314 Czaniec
tel./fax. +48 033 810 97 93
tel./fax. +48 033 810 98 09
www.ice-mastry.com
e-mail:mastry@ice-mastry.com

SIMSVILLE
[EA]

Kolejną „simsową" o której wspominałem już na łamach newsów, i co do której pojawiło się kilka nowych informacji, jest SIMSVILLE. Tym razem, zamiast kontrolować poczynania pojedynczej rodziny, rządzimy całym miastem, w którym trzeba zbudować szereg instytucji. Wszystko po to żeby obywatele rośli w siłę, a gracz żył dostatniej. Trzeba będzie obserwować przyzwyczajenia naszych drogich Simsów i reagować na ich zachowanie. Chcą supermarketu, albo koncertu znanego idola muzyki pop (np. Michaila Dzenksona) – to trzeba ich prośbę spełnić. Krótko podsumowując Simcity + Sims = Simsville.

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

... to najnowsza taktyczna strzelanka 3D ze studia EA, jaką przyjdzie nam już niedługo oglądać. Nadszedł zatem idealny moment aby przedstawić krótką (?) listę zawartych w niej elementów. Uwaga, zaczynam: akcja rozgrywająca się w latach 1942-1945, ponad 20 poziomów opartych na historycznych kampaniach, możliwość prowadzenia wehikułów m. in. pojazdów opancerzonych, ponad 18 niemieckich pojazdów, oryginalna ścieżka dźwiękowa w wykonaniu symfonicznym, efekty czasowe i pogodowe, modyfikowalne otoczenie, ponad 1000 niepowtarzalnych animacji ruchów postaci, świat 3D modelowany z pomocą enginu graficznego Quake III Arena, możliwość gry samemu lub z pomocą kumpli z oddziału, kilka trybów multiplayer, 22 rodzaje wrogów (m. in. snajperzy, Gestapo) i 21 historycznych broni (m. in. karabinek Thompson). Uff, skończyłem.

GADGET TYCOON
[TAKE 2]

Z serią gier typu „tycoon" mieliśmy już do czynienia wiele razy. Grupa TAKE 2 postanowiła podejść do tego tematu w nieco inny sposób, tworząc niezwykle humorystyczną grę menadżerską zatytułowaną GADGET TYCOON. Niezbyt rozbudowana fabuła zamienia gracza w absolwenta college'u, który wraz z kilkoma przyjaciółmi postanawia stworzyć firmę projektującą i sprzedającą różnego rodzaju gadżety. Rakietowe rolki, roboty domowe i kosmiczne kible to tylko fragment asortymentu naszego zakładu. Oprócz zarządzania produkcją będziemy mogli na drodze do sukcesu wykorzystywać mafię, opłacać urzędników państwowych, prowadzić badania w laboratorium jak również wynajmować szpiegów przemysłowych. Jednym słowem: polska, swojska rzeczywistość.

MYTH III
[God Games]

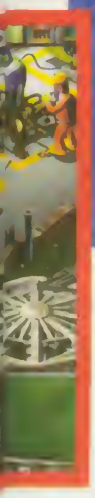
Mumbo Jumbo (swoją drogą piękna nazwa) i God Games, czyli twórcy MYTH III, pokazali światu pierwsze obrazki ze swojej najnowszej produkcji, co też skwapliwie wykorzystujemy i prezentujemy obok. Ta strategia rozgrywana w czasie rzeczywistym, ulokowana dziesięć wieków przed The Fallen Lords, pozwala przeistoczyć się w postać Connachta – herosa, którego zadaniem okazuje się uratowanie ludzkości. Superdokładny tryb 3D, możliwość niszczenia otaczających nas obiektów i szeroki wachlarz jednostek to okręty flagowe MYTH III. Zresztą popatrzcie sami...

B-17 GUNNER

[Infogrames]

B-17 GUNNER: AIR WAR OVER GERMANY to kolejna gra, która powinna zawitać do nas w przeciągu najbliższych tygodni. Gracz, jako młody strzelec pokładowy bombowca B-17, uczestniczy w długich lotach nad terytorium III Rzeszy. Do dyspozycji ma sześć stanowisk strzeleckich, dziesięć możliwych pozycji w czasie gry

oraz 25 misji lotniczych, podczas których przyjdzie odpierać zaciekłe ataki niemieckich Messerschmittów i czterech innych latających jednostek. We współpracę z Infogrames w tworzeniu gry weszło 390 Jednostka Lotnicza składająca się z amerykańskich weteranów II Wojny Światowej i uczestników najbardziej spektakularnych misji



CAVE QUAKE

Paul Rajlich, programista w National Center of Supercomputing Applications (Państwowym Centrum Aplikacji Superkomputerowych) udowodnił po raz kolejny, iż technika wykorzystywana w grach komputerowych może być przydatna także w innych celach. Z pomocą engine'u Quake III Arena stworzył zaawansowany system wirtualnej rzeczywistości. Nie jest to pierwszy raz, kiedy wykorzystał dzieło id Software – wcześniej używał już silnika Q2. Dzięki możliwościom Q3A do wirtualnej rzeczywistości zawitały dynamicznie renderowane cienie, obłe powierzchnie, rendering skybox, animacje i wiele innych elementów. Z kolei dzięki bogactwu edytorów poziomów do Q3A możliwe jest łatwe tworzenie nowych lokacji. Zainteresowanych zapraszamy na stronę http://www.visbox.com/cq3a/.

DODATEK DO HEART OF WINTER

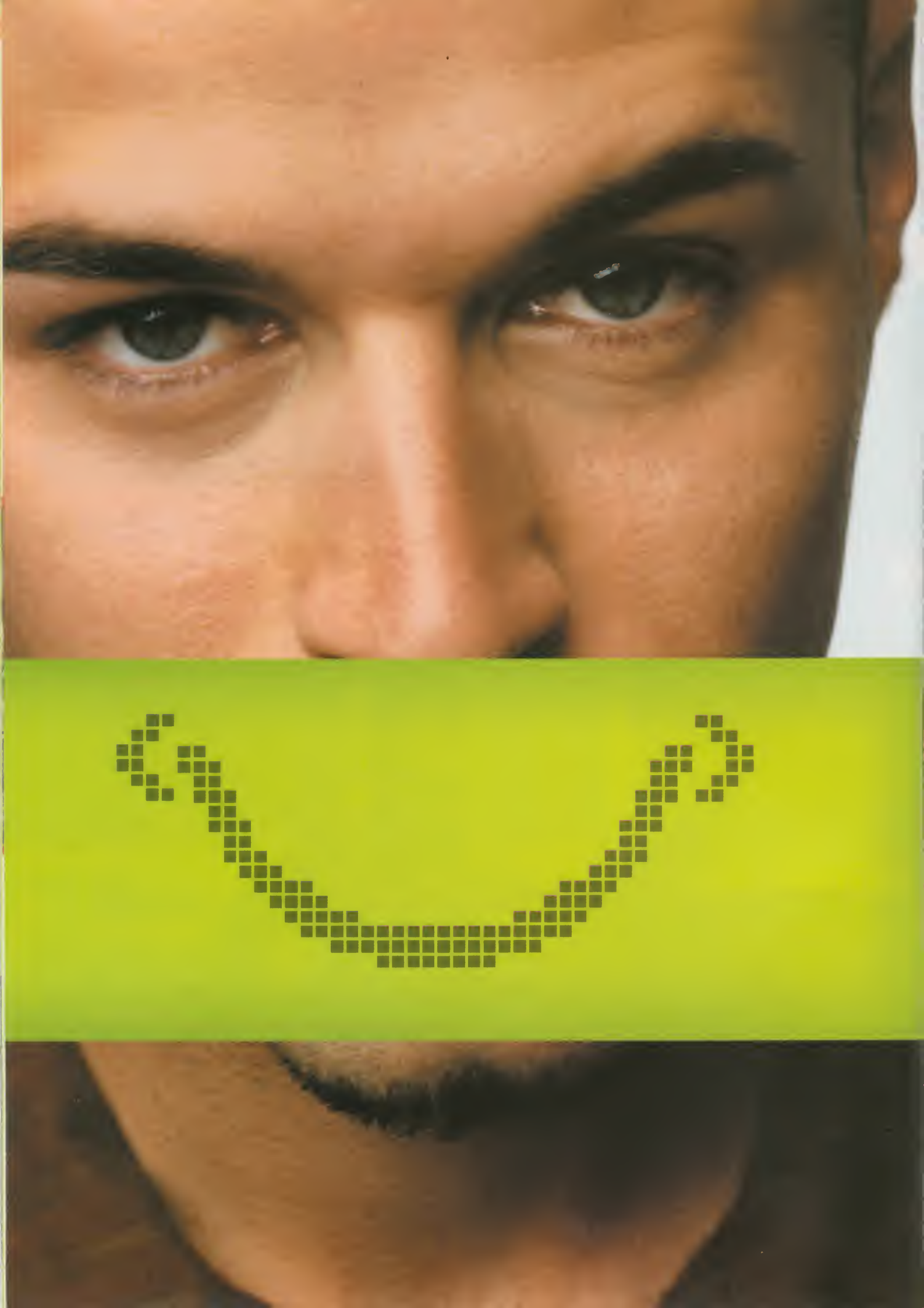
[Black Isle]

Dodatek do dodatku? Czegoż to ludzie teraz nie wymyślą... Panowie z grupy Black Isle, autorzy gry ICEWIND DALE pracują obecnie nad dodatkiem do swojego najnowszego „rozszerzacza" HEART OF WINTER. Dodatkowy dodatek zawierać ma m. in. nowe przygody, magiczne przedmioty, potwory a także kilka nowych terenów. Według zapewnień grupy ma to być produkt w 100% darmowy, a jego rozmiar najprawdopodobniej nie przekroczy 100MB. Jak na razie data premiery jak i dalsze szczegóły nie zostały jeszcze ogłoszone. Na pocieszenie możemy jednak pooglądać obrazki z tego nienazwanego jeszcze dodatku.

ETHERLORDS

[Fishtank]

Sezon newsów o grach strategicznych wydaje się nie mieć końca. Do grona turówek, jakie ukażą się w sklepach jeszcze w tym roku, dołączy ETHERLORDS – dzieło chłopaków z Nival Interactive, autorów m. in. Rage of Mages i Evil Islands. Twórcy gry chwalą się przede wszystkim niespotykanym dotąd systemem walki, w którym znajdą się m. in. elementy dobrze znane z klasycznych karcianek. Dodatkowo w grze napotkamy ponad 300 zaklęć i 160 superdokładnie modelowanych potworów, z którymi przyjdzie nam stawać w szranki, obowiązkowy tryb multiplayer obsługujący do 8 graczy oraz rozbudowany system dyplomacji. Jak rządzić to na całego.



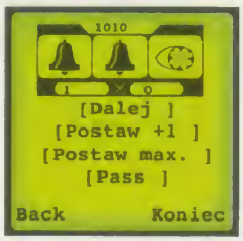
WEJDŹ DO GRY

Black Jack

Traf w „oczko" na ekranie

Intelekt

Łamigłówki kosiarza tęgich umysłów



JackPot

Czy trafisz trzy, czy nie?

DOSTĘPNE W TELEFONACH Z **WAP**EM W SIECI ERA

zawsze jesteśmy 3 kroki przed konkurencją

www.era.pl

era

ALIENS VERSUS PREDATOR 2

Fox Interactive sprzedał swoją dywizję gier na PC firmie Sierra, która nieoczekiwanie stała się wydawcą AVP2. Fani filmu pamiętają zapewne, że każdą z części tworzył inny reżyser. Drugą część gry także powierzono innemu wykonawcy. Tym razem zaszczytu dostąpiła firma Monolith – nad projektem pracują twórcy serii Blood oraz No One Lives Forever.

Akcja rozgrywać się ma praktycznie w całości na planecie LV-1201, prawdawnej wylęgarni obcych. Dane ze Space Jockey'a wskazują na to właśnie miejsce jako przyczynę całego zamieszania z Nostromo. Wkrótce urywa się kontakt, ludzie wysyłają ekipę ratunkową, a przelatujący nieopodal Predator postanawia włączyć się do zabawy.

Nie obyło się bez kosmetycznych zmian w wyglądzie gry. Lekko podrasowany HUD pokazuje teraz wyraźnie każdy typ broni wraz z ilością każdego typu używanego przez niej amunicji. Pojawiła się wreszcie możliwość swobodnego przeładowywania broni, bez konieczności czekania na opróżnienie magazynka. Niestety, wskaźnik ilości amunicji na karabinie Marines jest teraz niewidoczny (znajduje się z drugiej strony broni). Autorzy twierdzą, że dzięki temu osiągnięto 100% zgodność z filmem.

Arsenał przeszedł małą metamorfozę. Powrócą wszystkie znane i lubiane giwery z pierwszej części gry, ale w nieco zmienionej formie. Będzie można na przykład strzelać z miniguna poruszając się. Bardzo mocno zmaleje jednak wtedy celność. Granatnik wyposażono dodatkowo w nowy rodzaj min („spider mines"), o własnych siłach podążających za wrogami. Jest też ładunek EMP potrafiący zdjąć niewidzialność Predatora. Jednym z najdziwniejszych dodatków jest palnik, pozwalający rozcinać metalowe przeszkody a nawet (!!!) spawać.

Ku uciesze mas, od razu dostępna będzie opcja zapisywania gry w trakcie misji. Tuzin prób przejścia jednego poziomu w AVP potrafił doprowadzić nawet największego twardziela do płaczu. Weterani czujący się na siłach grać „po staremu" będą musieli wybrać najwyższy poziom trudności, gdzie zapisywanie gry nie jest dozwolone.

Sukces czy porażka? Przekonamy się na jesieni.

Saarth

SOLDIER OF FORTUNE 2

Jedna z najbardziej krwawych gier FPP zeszłego roku doczekała się sequela. Raven Software, firma znana z dotrzymywania wszystkich oficjalnie podanych terminów, ma zamiar skończyć prace zimą. Niestety, dopiero przyszłego roku...

Jedną z najważniejszych zmian jest odejście od bardzo już starego silnika Quake 2. Mimo wielu modyfikacji, pierwsza część gry nieustannie przypominała o swych korzeniach z czasów szesnastobitowego koloru. SOF2 korzystać będzie z engine Quake 3: Team Arena i paradoksalnie nie będzie w ogóle zawierać trybu multiplayer. Dzięki zaawansowanemu edytorowi otwartego terenu opracowanemu niedawno w id Software, misje rozgrywające się na rozległych obszarach pod gołym niebem nie spowodują dramatycznego spadku płynności animacji.

Gra zawierać będzie dziesięć poziomów po pięć-dziesięć misji każdy. Znudzonych rolą samotnego wilka graczy czeka miła niespodzianka — bohaterowi SOF2 dane będzie kierowanie małym oddziałem komandosów, porozumiewających się systemem gestów! Zmieni się arsenał. Znikną udziwnione wynalazki w stylu Karabinu Mikrofalowego, ich miejsce zastąpią kopie prawdziwych „giwer" używanych przez międzynarodowe oddziały specjalne. Broń będzie można ulepszać, dodając na przykład tłumik, granatnik lub celownik optyczny.

Duży nacisk położono na maksymalną nieliniowość misji. Nie trzeba ładować się w sam środek ognia, by położyć trupem przeciwników. Wystarczy odrobina pomyślunku i cichy krok, a długi nóż sam znajdzie drogę do gardła terrorystów.

Niezwykle interesującym dodatkiem jest generator misji, mający częściowo wynagrodzić brak trybu multiplayer. Gra w locie stworzy nową mapę, umieści na niej wrogów i wyznaczy zadanie. Brzmi to jak trójwymiarowe skrzyżowanie Diablo z Age of Empires 2, a jak zadziała w rzeczywistości przekonamy się dopiero po świętach.

INTERGALACTIC BOUNTY HUNTER
[PAN Interactive]

Szwedzka grupa PAN Interactive ogłosiła niedawno plany wydania nowej gry typu action-adventure utrzymanej w stylu science-fiction - INTERGALACTIC BOUNTY HOUNTER. Tym razem jako najlepsi agenci Międzygalaktycznego Zespołu Łowców Nagród, elitarnej jednostki paramilitarnej stojącej ponad prawem polujemy na notorycznych kryminalistów i sprowadzamy ich przed oblicze sądu. W IBH znajdziemy ponad 30 różnych postaci oraz mnóstwo niezastąpionych narzędzi takich jak kamery, pułapki i skanery mózgu. Oprócz tego będziemy mieli możliwość rozwoju naszej postaci przez dokupywanie elementów obcej technologii. Ot taki szeryf przyszłości z cyberwszczepem...

TOM CLANCY'S GHOST RECON
[Ubi Soft]

Czym może zakończyć się współpraca powieściopisarza Toma Clancy'ego i koncernu Ubi Soft? Tylko jednym - sukcesem. GHOST RECON to nowa wojskowa strzelanka FPP ze stajni Ubi Soft, która ujrzy światło dzienne jeszcze w tym roku. W GHOST RECON, grze inspirowanej dziełami Clancy'ego, dowodzimy Duchami, tajnym oddziałem specjalnym, którego zadaniem jest rozwiązywanie międzynarodowych sytuacji kryzysowych. Autorzy postawili przede wszystkim na realizm: dokładnie modelowane bronie (m.in. OICW i M-16), profesjonalny HUD na którego działanie wpływać będzie szereg czynników, naturalnie wyglądające eksplozje - to tylko fragment z długiej listy "duchowych" elementów. Gdy do tego dodamy sekwencje planowania misji, szpiegostwo, wydawanie rozkazów kompanom i solidnie wykonany silnik 3D to okaże się, że mamy kandydata na przebój.

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUND
[LucasArts]

GALACTIC BATTLEGROUND to kolejna "gwiezdno-wojenna" produkcja którą uraczy nas koncern LucasArts. GALACTIC BATTLEGROUND należy do gatunku strategii rozgrywanych w czasie rzeczywistym i działa na enginie autorstwa Ensemble Studios, na którym pracowało m.in. Age of Empires II. Jak to zwykle bywa, gracz opowiada się po jednej ze stron kosmicznego konfliktu dotyczącego sprawy panowania nad galaktyką. Akcja poszczególnych misji rozgrywać się będzie zarówno na niebie jak i na powierzchni asteroidów i planet. W grze odnajdziemy sześć najważniejszych frakcji: Imperium, Rebeliantów, Wookich, Gunganów, Naboo i Federację Handlu oraz ponad 300 budynków i jednostek m.in. Rycerzy Jedi, X-Wingi, AT-AT i Stormtroopers. Szkoda tylko, że na tą solidną dawkę przyjemności musimy poczekać przynajmniej do zimy.

FROM DUSK TILL DAWN
[GameSquad]

Do grona komputerowej realizacji znanych kinowych przebojów kasowych dołączy już wkrótce FROM DUSK TILL DAWN, gra wykorzystująca scenariusz horroru Roberta Rodriqueza z Harvey Keitelem i Georgem Clooney'em w rolach głównych. Tworzeniem gry zajęło się francuskie studio GameSquad, które, jak wynika z naszych informacji, nie znalazło jeszcze wydawcy dla "Od zmierzchu do świtu". Autorzy są na razie bardzo oszczędni w podawaniu szczegółów dotyczących swojej gry i jedyne co udało nam się dowiedzieć, to informacja o dacie premiery, ustalonej na jesień tego roku. Będzie strasznie, krwawo i po meksykańsku.

NEWS.PL

CZYLI CO F KRAJU PISZCZY

ORIGINAL WAR NA LODZIE

Polska wersja ORIGINAL WAR złapała poślizg i nie ujrzymy jej w sklepach pod koniec czerwca. Jak podaje firma CD Projekt, zawinił skomplikowany proces lokalizacji, wynikający z rozbudowanej linii fabularnej gry. Nowa data to sierpień bieżącego roku.

BOHATERSKIE MISTRZOSTWA

Już po raz drugi odbędą się ogólnopolskie Mistrzostwa Polski w grze HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3. Impreza odbędzie się w dniach 6-8 lipca w warszawskiej Arenie. Wcześniej przeprowadzone zostaną kwalifikacje, które wyłonią połowę finalistów. Druga połowa zaproszeń rozlosowana zostanie w przeddzień mistrzostw. Bliższe szczegóły na stronie www.tpog.prv.pl.

MULTIMEDIALNE MACHINERY

Magazyn „Machina" ogłosił tegoroczne nominacje do swych dorocznych (i subiektywnych, jak podkreśla redakcja) nagród – Machinerów. Wśród tradycyjnych kategorii, takich jak Płyta Niszowa, Film Masowy, Przebój i Książka znalazła się nowa pozycja – Multimedia. Znaleźć się może w niej „wszystko, co jest nowoczesne, elektroniczne i multimedialne. Płyty DVD, programy komputerowe, wyrafinowany sprzęt elektroniczny, strona internetowa".

Ciekawostką jest, że jedną z nominacji otrzymała gra THE SIMS i jest to wybór, jak się wydaje, słuszny. Dzieło wybitnej postaci w świecie gier komputerowych, Billa Wrighta, do dzisiaj jest oryginalne i cieszy się ogromną popularnością, podsycaną udanymi dodatkami. Inne wyróżnione „multimedia" to:

– Film „Faceci w czerni" – wydanie specjalne na DVD

– EduROM – seria programów edukacyjnych

– Future Beat 3D – półprofesjonalny program do tworzenia muzyki Napster – do niedawna szalenie popularny serwis internetowy pozwalający wymieniać się plikami z muzyką w formacie mp3.

ŁATA W DRODZE

Firma LionHeads oficjalnie zapowiedziała wydanie pod koniec maja patcha do gry BLACK & WHITE. Łatka naprawi kilka uciążliwych szczegółów i zoptymalizuje grę.

Poprawiono między innymi problemy związane z samą grą, jej działaniem w internecie i w trybach multiplayer. Zoptymalizowano działanie programu oraz poprawiono jego współpracę z niektórymi kartami graficznymi. Cenną poprawką jest to, że wyłączono odtwarzanie słowa „Śmierć", gdy wieśniacy umierają ze starości (można było dostać od tego nerwicy). Przydatna jest także możliwość pominięcia Samouczka. Poza tym Chowaniec tańczy do muzyki odtwarzanej w formacie MP3 i gra w piłkę. Patch dostępny jest na stronie polskiego wydawcy gry (www. imgroup. com. pl) i na oficjalnej stronie BLACK AND WHITE (www. bwgame. com).

KLAN BOR ZAMIATA

Klan BOR, do którego należą nasi spece – yak i bolopunq, walczący w Polskiej Lidze Counterstrike (http://liga. counter-strike. pl), nie znalazł na razie godnego przeciwnika. W trzech meczach nie przegrał nawet rundy (w każdym spotkaniu są ich cztery) i zajmuje pierwsze miejsce w grupie z kompletem 27 punktów. Ich wyższość musiały uznać klany GOD, SPEC i ENIGMA. Do rozegrania zostało tylko jedno spotkanie, w którym BOR-owcy są faworytami.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2001

KONSOLE W OFENSYWIE

Każdego roku w maju, w Los Angeles, odbywają się największe na świecie targi gier komputerowych. Również i tej wiosny nie było inaczej. W dniach 16-19 maja Miasto Aniołów zalała fala fanów gier komputerowych (żądnych nowości), hostess (półnagich) i prezentacji (zapierających dech w piersiach).

Tym razem PeCetowo – targowa hegemonia została mocno nadwerężona, a palmę pierwszeństwa przejęły wszechobecne na targach konsole. Nie ma co się jednak dziwić – trio Sony, Microsoft i Nintendo, inwestując miliony dolarów w swoje cacka doprowadziło do sytuacji, w której nawet najbardziej konserwatywnym, PeCetowym producentom udzieliła się konsolowa gorączka.

Największą furorę zrobił oczywiście Microsoft, prezentując swojego Xbox'a, oraz takie gry jak: HALO, UNREAL CHAMPIONSHIP, STAR WARS: OBI WAN, PROJECT GOTHAM RACING czy DEAD OR ALIVE 3. Xbox w cenie 299 dolarów trafi do amerykańskich sklepów już 8 listopada – szykuje się niezłe zamieszanie. Nie zabrakło również święcącej triumfy na całym świecie Sony z PlayStation 2, wspomaganej między innymi FINAL FANTASY X, TRIBES 2, HALF-LIFE, DEVIL MAY CRY oraz porywającym METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY.

Czy to oznacza, iż dobrze nam znany „blaszak" jest w odwrocie? Bynajmniej nie. Faktem jest, iż na PeCeta przeznaczonych jest tylko 30 proc. wszystkich gier, jakie pokazano na targach – w końcu konsol – zabójców jest trzy razy więcej. Jednak większość z tych gier to tytuły, o których głośno będzie przez kilka, kilkanaście najbliższych miesięcy. Wystarczy wspomnieć o JEDI OUTCAST: JEDI KNIGHT II pracującym na silniku Q3A, RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN, UNREAL II, PLANETSIDE, CIVILIZATION 3, REPUBLIC: THE REVOLUTION czy RED FACTION i MYTH III. Większość z tych gier, mimo, iż słychać było głosy o ich ewentualnych konwersjach, ukaże się w pierwszej kolejności na PC lub w ogóle tylko na PC! A jak wspaniale będą to gry, chyba nikogo nie trzeba przekonywać.

Tryllu

GRY SPORTOWE LETNIE

Nasz wakacyjny temat numeru mówi – jak na porę przystało – o grach sportowych. Nie o wszystkich jednak – interesują nas programy przedstawiające takie sporty, które sami możecie uprawiać, zamiast siedzieć i czytać ten tekst. Nie mamy też możliwości podejścia do tego zagadnienia w sposób szczegółowy. Numer jest podwójny, więc priorytet mają wieści ze świata (targi E3 były ciekawe) i recenzje (a dobrych gier do opisania nie brakuje). Potraktujmy więc te trzy strony jako garść refleksji i materiał do przemyśleń.

Dlatego też nie będziemy zagłębiać się w historię gier sportowych. Tym z was, którzy pamiętają połamane joysticki i wyrwane klawisze („winowajcą" były rozmaite DECATHLONY i gry olimpijskie) i z łezką w oku wspominają niezliczone mecze w SENSIBLE SOCCER, nie trzeba przypominać starych czasów. Większość z nas żyje jednak w sportowej rzeczywistości stworzonej przez EA Sports, Microsoft i kilka mniejszych firm. Dla tej grupy komputerowa piłka nożna ma synonim w nazwie FIFA, a koszykówka to nie LAKERS VS. CELTICS (rok 1989), tylko NBA LIVE.

Zerknijmy więc na letnie gry sportowe z szerszej perspektywy.

CZASY SIĘ ZMIENIAJĄ...

Seryjne gry sportowe ewoluują razem ze sprzętem komputerowym. Każda kolejna edycja TRIPLE PLAY, MADDEN NFL czy FIFY ma większe wymagania sprzętowe. Jak bardzo zmienił się hardware w ciągu ostatnich lat najlepiej pokazują minimalne wymagania dwóch wersji NBA LIVE.

NBA LIVE 1995

System operacyjny: IBM lub w 100% kompatybilny, MS DOS 5.0 lub wyższy
Procesor: 80486DX/33 i w 100% kompatybilne
Pamięć: 8 MB RAM
Twardy dysk: 3 MB
Karta graficzna: 256-kolorowa VESA kompatybilna z SVGA (640 x 480) z 512K pamięci
Napęd: 2x CD-ROM
MSCDEX 2.21 lub wyższy

NBA LIVE 2001

System operacyjny: Windows 95/98
Procesor: 200MHz
Pamięć: 32MB RAM
Twardy dysk: 100 MB
Karta graficzna: 4MB obsługująca Direct 3D
Napęd: 4x CD-ROM
DirectX 8.0

Jak widać różnica w wydajności minimalnej konfiguracji sprzętowej dla tych dwóch, odległych o sześć lat gier nie jest gigantyczna. Prawda jest jednak taka, że na pierwszym komputerze gra NBA LIVE 1995 śmigała wspaniale, a na drugim granie w NBA LIVE 2001 jest, mimo zapewnień producenta, całkowicie niemożliwe.

GRAFIKA KONTRA REALIZM

Idealna gra sportowa powinna być „prawdziwa" wizualnie i jak najbardziej dokładna, jeżeli chodzi o parametry zawodników, taktyki, realizm rozgrywki. Czy istnieje taka gra? Nie.

Producenci tego typu tytułów podążają równolegle dwiema drogami. Pierwszą z nich najlepiej reprezentują sportowe produkcje Electronic Arts i Microsoftu. Doprawdy, to, co widzimy na ekranie monitora grając w NBA INSIDE DRIVE, FIFA 2001 czy niedawne SYDNEY 2000 niewiele różni się od prawdziwej relacji telewizyjnej. Dopracowana technika motion capture, wysokie rozdzielczości i fotorealistyczne postacie (a nawet twarze) zawodników sprawiają, że osoby nie obeznane z komputerami mogą być przekonane, że oglądamy finał Ligi Mistrzów, a nie bawimy się.

I cóż z tego? Komputer w tego typu grach jest prostackim taktykiem, nie ma większego pojęcia o strategii rozgrywania meczów, a statystyki zawodników są ubogie.

Drugą drogą podążają producenci wszelakich managerów sportowych, z CHAMPIONSHIP MANAGEREM na czele. Tam wszelakich statystyk, wyrafinowanych taktyk i realistycznych transferów jest w bród. Brakuje za to graficznego piękna prostszych tytułów. Zmuszeni jesteśmy wybierać – szybka, płytka i ładna zabawa czy realizm i głębsza analiza? Nie zanosi się na to, by w najbliższych miesiącach miała ukazać się gra łącząca te cechy.

Jest to jednak głównie bolączka gier przedstawiających sporty zespołowe. Lepiej sytuacja wygląda w przypadku gier deskorolkowo-rowerowo-ekstremalnych (na przykład TONY HAWK PRO SKATER 2). Wyglądają one wspaniale, a przy okazji zawodnicy potrafią wykonać setki prawdziwych ewolucji, poruszają się naturalnie i można uczyć się od nich trików. Są to jednak, niestety, wyjątki.

FAKTY I MITY

MIT 1:
Gry sportowe są bardzo popularne i świetnie się sprzedają.
FAKT:
Możliwe, ale nie w Polsce. Na naszym rynku ukazuje się drobny ułamek tego, co wydaje się na Zachodzie. O jakichkolwiek zadowalających wynikach sprzedaży mówić można tylko w wypadku gier EA Sports wydawanych przez IM Group. Wśród trzech tradycyjnych serii (NBA LIVE, FIFA i NHL) najlepiej sprzedaje się piłka nożna, najgorzej hokej. Innej konkurencji praktycznie nie ma – znakomita NBA INSIDE DRIVE 2000 Microsoftu przeszła niezauważona. Frustrujące jest, że do Polski nie docierają świet-

ne gry o futbolu amerykańskim, golfie, baseballu. Nie zanosi się, że w bliskim czasie będzie inaczej. Jeżeli chodzi o managery sportowe, od lat niepodzielnie króluje CHAMPIONSHIP MANAGER.

MIT 2:

Gry sportowe są realistyczne.

FAKT:

W bardzo ograniczonym zakresie. Jak wspominamy w ramce obok, są albo spektakularne wizualnie (NBA LIVE 2001 mimo swej płytkości jest jedną z najładniejszych gier komputerowych w historii), albo bogate w treść, lecz skromne graficznie. Albo widzimy na ekranie Zinedine Zidane'a realistycznie poruszającego się (motion capture!) i dryblującego, albo w innej grze poznajemy kilkadziesiąt statystyk opisujących jego umiejętności, lecz nie znamy jego sylwetki. Z jednej strony liczyć możemy na to, że w grze szanowane będą wszystkie przepisy danej dyscypliny, z drugiej deskorolkarz po morderczym upadku otrzepuje się i jedzie dalej. Kompromisów na razie nie ma. Realizm? Nie większy, niż w BALDURS GATE lub QUAKE III.

MIT 3:

Gry sportowe są uniwersalne.

FAKT:

Niestety nie do końca. Praktyka dowodzi, że w gry sportowe grają najczęściej ci, którzy czynnie także uprawiają daną dyscyplinę, kibicują jej albo przynajmniej dobrze znają przepisy. Mała jest szansa, że ktoś, kto myśli, że kij baseballowy służy głównie do bicia, włączy doskonałą TRIPLE PLAY 2001, a ten, kto uważa Shaq'a O'Neil'a za spoconego, spasionego murzyna, ekscytować będzie się zagrywkami Lakersów. Zawęża to krąg odbiorców.

MIT 4:

Komputer jest trudnym i pomysłowym przeciwnikiem.

FAKT:

Komputer nie myśli. Słabością wszystkich gier sportowych jest to, że „blaszak" jedynie powtarza zaprogramowane schematy. Nie improwizuje, nie daje się ponieść emocjom, nie przekroczy własnych możliwości. Może analizować sytuację, ale robi to na chłodno, jak automat szachowy. Weźmy jako przykład Allana Iversona. Gwiazda NBA, niewysoki, piekielnie szybki zawodnik. Mecze w jego wykonaniu to festiwal improwizacji, niesamowitych rzutów, niespodziewanych zagrań. Nie da się go „przeprogramować" do komputera. Nie da się jego, i nie da się wielu innych wybitnych sportowców, którzy czarują talentem i wyobraźnią.

MIT 5:

Do grania w gry sportowe potrzebny jest joystick lub gamepad.

FAKT:

Prawda, przydają się, ale klawiatura jest nadal świetnym kontrolerem. Choć pewnie posiadacze dobrych padów są innego zdania.

MIT 6:

Do gier sportowych potrzebny jest mocny komputer.

FAKT:

Niestety, to prawda. Właściwie tylko managery sportowe są mało wymagające. Aby nowe gry EA Sports działały i wyglądały efektownie, potrzeba niezłej maszyny.

MIT: 7

Po co pocić się i łamać kości na boisku, skoro można włączyć grę?

FAKT:

Po co tyć i tracić wzrok przed monitorem, skoro można podszlifować formę i przeżyć emocje grając z przyjaciółmi w piłkę albo kosza? Żadna gra, choćby najbardziej piękna i realistyczna, nie zastąpi czynnie uprawianego sportu.

Dlatego też, mimo całego kunsztu grafików i programistów, mimo pracy setek ludzi zbierających dla gier sportowych dane o klubach i zawodnikach, mimo nakładów finansowych idących w miliony dolarów, cały czas lepiej jest samemu wyjść na boisko. Szczególnie teraz, gdy pogoda dopisuje.

Gry sportowe, które możemy obecnie kupić, są bardzo dobre i dopracowane, nie oddadzą jednak smaku potu na wargach, błogości zimnego napoju z rowerowego bidonu, przyjemnego zmęczenia po wygranym meczu. A FIFA i TONY HAWK? Poczekają do wieczora, do jesieni. Power off.

KANADYJSKA HEGEMONIA

Truizmem jest stwierdzenie, że największym i najbardziej znanym producentem gier sportowych od lat pozostaje oddział firmy Electronic Arts o nazwie EA Sports. Pozycja tej firmy na rynku gier komputerowych przypomina nieco sytuację Microsoftu – wszyscy narzekają na to, że gry z serii NHL, NBA czy FIFA niewiele się zmieniają wraz z kolejnymi edy-

cjami, że są jedynie ładniejsze, a w środku tak samo prymitywne jak kilka lat temu, a jednak cały (nie tylko pecetowy) świat z niecierpliwością czeka na kolejne NBA LIVE_dwa_tysiące_ileś_tam. Potem są zachwyty – jaka piękna grafika, jak ładnie Kobe pakuje piłki! A po miesiącu gra często wędruje na półkę – grać się w to samemu nie da, bo komputer nie potrafi sklecić sensownej akcji.

Skąd więc marketingowy sukces gier EA Sports? Bo to firma doświadczona, profesjonalna i mająca wspaniałych fanów. To oni sprawiają, że każda kolejna wersja koszykówki czy piłki nożnej żyje długie lata – do dziś ukazują się uzupełnienia składów i nieoficjalne, robione przez graczy łatki poprawiające NBA LIVE 1996 i kolejne części. Wkrótce po ukazaniu się nowej edy-

cji ulubionej gry powstają liczne dodatki: Allen Iverson ma nową fryzurę? Phoenix Suns zmienili stroje i wystrój hali? Gabriel Batistuta gra w nowym klubie? Zaraz pojawiają się łatki wprowadzające zmiany.

Codziennie ukazują się nowe uzupełnienia dla gier EA Sports. Najczęściej są to dodatki, które kanadyjską firmę nie kosztują ani centa. O skali tego zjawiska najlepiej przekonać się odwiedzając stronę www.nba-live.com – jeden z najlepszych nie-firmowych serwisów poświęconych grze NBA LIVE. Podobne site'y można znaleźć także dla innych gier Electronic Arts.

ROWEREM I NA DESCE

Gry sportowe to nie tylko wszechwładna EA Sports i jej seryjne koszykówki, piłki nożne i hokeje. Wierną publiczność mają także gry traktujące o sportach bardziej ekstremalnych. Nie zdobywają one takiej popularności, jak produkcje przedstawiające popularne dyscypliny, ale

też o wiele mniej osób jeździ na BMX-ach i deskorolkach, niż podskakuje pod koszami.

Gry tego typu są domeną konsol. To na nie wydaje się najlepsze tytuły – po części dlatego, że posiadacze konsoli są grupą różniącą się upodobaniami od „pecetowców", a po części dlatego, że najwygodniejszym sposobem obsługiwania przeładowanych trickami gier są gamepady. Średnio popularne w świecie pecetów, stanowią podstawowe wyposażenie konsoli.

Jednak i my nie powinniśmy narzekać. W ciągu ostatnich miesięcy wydano kilka ciekawych gier, tym bardziej interesujących, że działka produkcji masowych (FIFA, NBA LIVE itp.) przeżywa stagnację. Absolutny hit sezonu, wybitny TONY HAWK'S PRO SKATER 2, z pewnością zagościł na niejednym twardzielu. Fantastyczny model jazdy, bardzo przyjemna grafika, duża liczba zawodników do wyboru, edytor skateparków i wiele innych opcji powodowały, że człowiek zapominał o zimie.

W przerwie między sesjami z THPS2 można było poszaleć np. w MTV SKATEBOARDING, grze, która niezasłużenie przeszła bez większego echa. Trochę mniej dynamiczna od poprzedniczki, ale nadrabiająca braki ciekawymi opcjami rozgrywki oraz wielością dostępnych skateparków.

Fani BMX-ów również nie mogli ostatnio narzekać na nudę. Ich wyobraźnię z pewnością nakręcił DAVE MIRRA'S FREESTYLE BMX, w którym liczba możliwych do wykonania tricków przewyższała poligony opisujące postać zawodnika (liczone setkach). Zapał graczy zapewne trochę spadał po upadkach, których wizualizacja dopracowana była do perfekcji i przyprawiała o ból ciała.

A teraz... Teraz zapewne żaden szanujący się skater nie tknie komputera, bo są wakacje i przyjemniej jest śmigać na desce po prawdziwych lokacjach. Na szczęście producenci gier wzięli chyba ten fakt pod uwagę i nie spieszą się z wydaniem kolejnej tego typu pozycji. Szykują za to prawdziwy wysyp na zimowe miesiące. Nie są niespodzianką plany wydania kolejnych edycji TONY HAWK'A i DAVE'A MIRRY. Obejmują one głównie edycje na konsolę PSX 2, ale wersje na PC są tylko kwestią czasu. Cieszy fakt pojawienia się nowej gry BMX-owej, firmowanej przez Matta Hoffmana, kolejnego po Davidzie guru tej platformy trickowej, oraz sequela, który pojawi się na początku 2002 r.

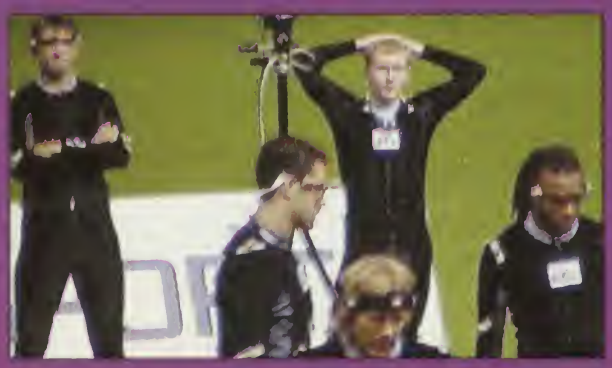
Nowe emocje czekają nas również w grach TRANSWORLD SKATEBOARDING oraz ESPN X GAMES SKATEBOARDING, i choć gorący asfalt zaprasza, zacieram ręce z niecierpliwości.

JAK PAN SIĘ ŁADNIE RUSZA...

Tryllu

Od lat producenci gier (szczególnie sportowych) zmagali się z problemem realistycznego pokazania ludzkich ruchów. Z pomocą przyszła technika MOTION CAPTURE (znana również jako MC lub MOCAP), umożliwiająca komputerowe modelowanie poruszających się ciał dzięki umieszczonym na nim czujnikom.

Zasada działania takiego systemu jest następująca: sportowiec zakłada specjalnie przygotowany kombinezon podłączony kablem (lub drogą radiową) do komputera. Wykonuje następnie szereg ruchów, zwodów, wyskoków, które rejestrowane są przez odpowiednie czujniki rozmieszczone na różnych częściach jego ciała. Właściwe przetworzenie przychodzących informacji umożliwia stworzenie trójwymiarowego, wirtualnego modelu postaci, a następnie nałożenie na niego odpowiednich tekstur i umieszczenie w grze.



Techniki MOCAP dzielą się na kilka rodzajów. Systemy magnetyczne to takie, w których rejestruje się zmiany pola magnetycznego powodowane przez poruszające się sensory. Technika ta jest bardzo wrażliwa na metale (rury w ścianach, w podłodze) i obce pola magnetyczne. Interferencje czujników uniemożliwiają równoczesne rejestrowanie ruchów postaci przebywających w niewielkiej odległości od siebie.

Kolejną kategorią są systemy optyczne, w których ruch rejestrują specjalne kamery o wysokich rozdzielczościach. Z kamerami współpracują sensory odbijające światło lub diody LED emitujące promienie w podczerwieni (niewidzialne dla oka). Systemy te należą do najdroższych, jednakże są bardzo dokładne, a co ważniejsze umożliwiają analizowanie ruchu najróżniejszych obiektów m. in. piłek. Z tych właśnie powodów upodobały je sobie firmy produkujące gry sportowe np. EA Sports. Kanadyjski producent nie szczędzi pieniędzy na eksperymenty i sesje motion capture. Wśród sportowców, którym podłącza się czujniki co roku znajdują się największe gwiazdy boisk. Na zdjęciach obok widać na przykład tworzenie gry FIFA 2001. Wśród osób podłączonych do aparatury są m. in. Gaizka Mendietta, Edgar Davids i Thierry Henry. W tworzeniu serii NBA LIVE brali udział m. in. Glen Robinson i Kevin Garnett.

Ostatnią grupę stanowią systemy elektro-mechaniczne, stanowiące swego rodzaju kompromis między systemami optycznymi i magnetycznymi. Rejestracja ruchu opiera się w nich na analizie zachowania mechanicznych czujników podłączanych w stawach.

Systemy te są stosunkowo tanie, proste w obsłudze, ale jednocześnie mało dokładne.

Technika MOCAP wykorzystują także producenci filmów, programów telewizyjnych, sprzętu domowego, instytuty naukowe, specjaliści od analizy biomechanicznej i VR (wirtualnej rzeczywistości).

GAME BOY ADVANCE
Moc konsoli telewizyjnej w twoich rękach !
Console quality gaming anywhere.
Nintendo
Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp.zo.o
53-031 Wroclaw
TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd © 1983, 2001 Nintendo.

Firma Worlds.com dokonała cudu. Udało się jej uzyskać patent na wykorzystywanie w grach trójwymiarowych postaci. EverQuest, Quake oraz praktycznie każda gra FPS działająca w sieci jest zagrożona pozwem sądowym w razie nieuiszczenia odpowiednich opłat. Sprawa wydawałaby się wręcz kuriozalna, gdyby nie termin zgłoszenia patentu - 1996 rok. Pięć lat temu była to naprawdę nowatorska technologia (w lutym pojawiła się pierwsza część Quake). Szefowie gigantów wydawniczych zapowiadają walkę w sądach do upadłego.

Po ogołoceniu Napstera z komercyjnej muzyki, przyszła kolej na jego konkurenta, Aimstera. Pozwy dotarły już do sądów i kwestią czasu jest, kiedy niewielka firma załamie się pod presją prawników RIAA. Kto następny? Imesh? Kazaa? Audiogalaxy?

Na początku maja włoski parlament przegłosował niezwykle ciekawą ustawę. Traktuje ona wszystkie internetowe strony informacyjne jak prasę. Nie jest to jednak nobilitacja, ale poważna przeszkoda w działaniu. Każdy, kto posiada tego rodzaju witrynę (niezależnie od jej wielkości i odwiedzalności), musi być zarejestrowany w sądzie. Obowiązkowe jest także płacenie równowartości około tysiąca złotych podatku rocznie oraz zatrudnienie dyrektora serwisu, który musi być członkiem związku zawodowego dziennikarzy. Czasy sieciowego „dzikiego zachodu" we Włoszech mijają bezpowrotnie.

Sporym rozczarowaniem okazały się pokazy gier na konsolę Xbox, odbywające się podczas targów E3. Pudełko Microsoftu wyposażone jest w procesor Pentium 3 oraz układ graficzny nieznacznie przewyższający możliwościami GeForce3. Na nieszczęście tuż obok stały najnowocześniejsze pecety z półtoragigahertowymi procesorami, na których te same gry działały zdecydowanie szybciej. Sytuacja może się tylko pogorszyć - do premiery Xboxa zostało jeszcze pół roku, a Intel zamierza w tym czasie osiągnąć prędkość 2GHz.

SEX KŁAMSTWA I... GRY KOMPUTEROWE

K.R.

Największe na świecie targi komputerowej rozrywki, Electronic Entertainment Expo po raz kolejny skupiły uwagę mas odwiedzających je dziennikarzy. Tym razem jednak powodem nie były gry.

Impreza odbywa się od trzech lat w Los Angeles, światowej stolicy silikonowych biustów i kolagenowych ust. Zawsze towarzyszyły jej skąpo odziane hostessy, jednak tym razem nie dało się przejść od jednego stoiska do drugiego, bez potrącenia przynajmniej jednej pary jędrnych, krągłych i przeważnie bardzo dużych atrybutów kobiecości. Tuż po zakończeniu targów rozwiązał się worek z relacjami naocznych świadków, ubolewających nad upadkiem moralności, kuciem stereotypu niewyżytego gika, a nawet poniżającym dla kobiet „środowiskiem pracy".

Kroplą przepełniającą czarę okazała się prywatna impreza teksańskiego wydawcy GOD, odbywająca się na położonym niedaleko głównej hali wystawowej (ale poza terenem targów) parkingu, nazwanym nieco dwuznacznie „Promised Lot". Główną atrakcją pokazu było pięć niezwykle gibkich, młodych tancerek, popisujących się umiejętnościami godnymi artystów z Julinka. Taniec na wysokim, metalowym pręcie podziwiał tłum wiwatujących młodzieńców, żywo okazujących podziw dla jędrnych ciał osłoniętych kostiumami o całkowitej powierzchni nie przekraczającej stopy kwadratowej. Należy dla porządku zaznaczyć, że każdy odwiedzający targi gość jest pełnoletni oraz posiada ważną akredytację prasową. Nie ma tu dzieci.

O co więc chodzi bijącym na alarm moralistom? Między innymi o konsekwencję w realizowaniu przyjętej strategii działania. Nieco ponad rok temu wszyscy wielcy świata gier komputerowych (firmy wydawnicze) jednogłośnie zapewniały o absolutnie priorytetowym traktowaniu graczy płci żeńskiej. Mówiono o kopalni złota, wierzchołku góry lodowej itp. Prezentowano nawet wzięte najprawdopodobniej z sufitu dane o ponad czterdziestoprocentowym udziale dziewcząt w rynku elektronicznej rozrywki. Czy masy opalonych w solarium i wyretuszowanych u chirurga modelek są przystankiem na drodze do zawojowania serc grających kobiet?

Bardzo wątpliwe. Gra na podstawowych instynktach nastoletnich (niekoniecznie ze względu na rok urodzenia) mężczyzn, spędzających większość czasu w ciemnych pokojach na oglądaniu zgrabnego tyłka Lary Croft, musiała niestety zatuszować merytoryczną nędzę E3. Wielokrotnie opisywana na łamach Resetu zapaść amerykańskiej „nowej gospodarki" i twarde lądowanie jej wskaźnika rodem z Wall Street, NASDAQ, sięgnęła także wielkich firm wydawniczych. Setki osób straciły pracę, dziesiątki nowatorskich projektów zostało wstrzymanych lub zupełnie skasowanych ze względu na zbyt

wielkie ryzyko utraty płynności finansowej. Dożyliśmy ciężkich czasów i tylko najodważniejsi przeznaczą duże sumy na gry, które nie dają gwarancji zwrotu nakładów. A sex? On się zawsze sprzedaje,

obojętne, w jakiej formie. Wnikliwi czytelnicy Resetu pamiętają na pewno, że GOD nie pierwszy raz użył striptizerek do promocji swojej marki. Opisane na łamach QuakeWorld party w Teksasie było pod tym względem zdecydowanie „ostrzejsze".

Majowe targi zasiały pierwszą iskrę nadziei u wyznawców teorii sztańskiego pochodzenia Billa Gatesa. Xbox Microsoftu wcale nie był gwiazdą imprezy. Dawno utarty slogan „twoja konsola jest tylko tak dobra, jak dobre zrobisz na nią gry" nigdy nie był bardziej prawdziwy. Bungie i jego Halo, gra mająca sprzedać Xboxa, zdecydowanie płynniej działała na stojącym kilka stoisk dalej pececie z Pentium4 na pokładzie. Na dodatek wersja konsolowa pozbawiona zostanie trybu multiplayer! Najlepsze wrażenie na widzach robiła GameCube, rodząca się w bólach następczyni N64 Nintendo. Jedna z największych legend świata gier, Shigero Miyamoto, wciąż związany jest z Nintendo i dla nich stworzy swe kolejne arcydzieło.

Mimo problemów, rynek wciąż się rozwija. Obroty (PC, konsole, automaty oraz peryferia – dżojstiki itd) sięgnęły w roku 2000 zawrotnej sumy sześciu miliardów dolarów. Machina propagandowa wydawców gier z pompą obwieściła „prześcignięcie Hollywood", wygodnie biorąc pod uwagę wyłącznie wpływy z amerykańskiego box office. Publicysta Salon.com słusznie zauważył, że na razie udało się wyprzedzić jedynie przemysł porno, z jego obrotami szacowanymi na nieco ponad pięć miliardów dolarów. Sex-branża przekształca się z wolna w suwerenną gałąź gospodarki narodowej, a Koalicja Na Rzecz Wolnego Słowa (Free Speech Coalition) otwarcie mówi o rychłym wysłaniu swoich lobbystów do Waszyngtonu. Być może po wakacjach pogłębimy nieco wiedzę naszych czytelników na ten temat, o ile nie odezwą się alarmowe dzwony słuchaczy Jedynego Radyja. Oglądając naoliwione, brązowe ciała na plaży, nie zapominajcie ani na sekundę, jakimi ohydnymi, męskimi szowinistycznymi świniami w głębi duszy jesteście. Szkoła już we wrześniu!

Najnowsza wersja systemu operacyjnego Microsoftu, Windows XP, ma zawierać pełny pakiet oprogramowania klienckiego sieci America Online. Miejmy nadzieję, ze nie w polskiej wersji językowej.

Richard „Lord British" Garriott i jego Destination Games (duża część ekipy tworzącej Ultimę Online 2, niedawno skasowany projekt EA) pracują nad nową grą online. Twierdzą, że będzie to pierwsza prawdziwa gra sieciowa „drugiej generacji". Do pierwszej zaliczają EverQuesta, Asheron's Call, Ultimę Online, Shadow Bane i kilka innych. Na pewno nie będzie to gra osadzona w świecie fantasy. Garriott mówi o „stylizowanej rzeczywistości współczesnej", cokolwiek miało by to oznaczać. Zapleczem finansowym Destination Games jest koreańska firma NCSoft. Jej gra „Lineage" przyciąga więcej subskrybentów niż UO, EQ i AC razem wzięte (ponad dwa miliony). Osobnym projektem firmy Garriotta będzie lokalizacja Lineage na rynku amerykańskim.

Halo, gra mająca być jednym z największych przebojów zbliżającej się premiery Xboxa, nie będzie miała opcji gry sieciowej. W przypadku FPS jest to duże zubożenie produktu. Bungie za taki rozwój wypadków winí Microsoft, twierdząc, że nie istnieje jeszcze działająca wersja DirectPlay na konsolę. Wersja pecetowa ma być wolna od tego problemu.
Firma rozważa wydanie osobnego produktu, zawierającego „sieciową część" oryginalnej gry. Ciekawe, co na to konsumenci?

Blizzard ogłosił swój najnowszy projekt podczas londyńskich targów ECTS (02.09). Nikt dokładnie nie wie, co to będzie za gra, ale domysły snują wszyscy. Wiadomo na pewno, że nie chodzi o Starcraft 2 - plotkę tą zdementowano natychmiast u źródła. Pamiętając, że do Blizzarda odszedł John Cash z id Software, można przypuszczać, że chodzi o strzelankę FPP. Firma twierdzi, że ich nowy projekt „zdominuje" targi. Pożyjemy, zobaczymy.

Yanoos

gracze drugiej kategorii

To, co wydawało się być denerwującym, acz banalnym opóźnieniem, stało się czarną rzeczywistością. Miesiąc temu wspominałem, iż pecetowa edycja NBA LIVE 2001 ukazała się z półrocznym opóźnieniem wobec wersji konsolowej dlatego, że rynek konsol jest bardziej opłacalny i na nim teraz skupią się działania firm wydających gry. Szczerze mówiąc tylko krakałem, żywiąc w głębi ducha przekonanie, że tak nie jest i wypisuję kalumnie. Trudno było uwierzyć w to, że nawet największe i najbardziej zasłużone dla rynku PC firmy odwracają głowę w kierunku Playstation 2, Dreamcasta i nadchodzących Gamecube'a i X-Boxa.

Jedna po drugiej do walki o rynek konsolowej rozrywki włączają się znane z gier na PC firmy. Electronic Arts, THQ, Activision, Lucasarts. Plany marketingowe największych światowych wydawców na najbliższe miesiące nie budzą optymizmu. Zaraz po NBA spodziewanego lub zupełnie zaskakującego poślizgu nabrało kilka innych projektów. Później niż na konsoli ukazał się Tony Hawk Pro Skater 2 (co akurat nie dziwi), z wielką niecierpliwością czekaliśmy na Summonera. Wcześniej niż na pececie ukaże się na konsoli dobrze zapowiadająca się strzelanka Red Faction, wkraczająca w trzeci wymiar przygodówka Broken Sword 3 a także dwie elektryzujące i niecierpliwie oczekiwane kontynuacje hitów - gry Deus Ex 2 i Thief 3. Mało tego - prace nad grą Matrix, opartą na motywach kultowego filmu, niedawno przerwano ze względów finansowych. Znalazł się jednak sponsor - Microsoft. Dofinansował projekt zastrzegając jednak, że gra ukazać ma się wcześniej na zapowiadanego na jesień X-Boxa, niż na klasyczne komputery. Nie wiadomo do końca, czy na PC w ogóle się ukaże.

Przykłady można mnożyć dalej, lecz co z nich wynika? Ano to, że wydawcy gier w porozumieniu z producentami konsoli mają zamiar podtrzymywać dobrą koniunkturę rozkręconą rok temu przez premierę Playstation 2. Możemy zacząć przyzwyczajać się do faktu, że teraz uprzywilejowani będą posiadacze X-Boxa albo PS2, ze to oni czasem skończą grę pięć razy, zanim my weźmiemy ją do ręki. Możemy też zacząć odkładać pieniądze na jedną z nowych konsol, z bólem przeliczając tysiące złotych na nowe karty graficzne i procesory do naszego sprzętu. Wkrótce powstanie jednak problem - którą konsolę wybrać? Będącego w istocie pecetem X-Boxa? Szczycący się największą liczbą tytułów sprzęt Sony? A może odległego, lecz obiecującego Gamecube'a?

Microsoft ogłosił, że na reklamę X-Boxa wyda 500 milionów dolarów. Sony ma zamiar wykorzystać mocną pozycję startową, Nintendo też szykuje coś dużego. Zanosi się na pasjonujące starcie konsolowych gigantów. Będą lać się niczym profesjonalni bokserzy - w brzuch specyfikacjami technicznymi, pod żebra obniżkami cen, po głowie sławnymi tytułami gier. Gorzej, że w tej wymianie cosów najbardziej oberwą posiadacze pecetów. Niedopieszczeni, zapomniani i znudzeni, bo na ich sprzęt wychodzić będą tylko turowe gry strategiczne i nowe edycje pasjansa.

PL.REC.ENZJE

Yannos

Na obszernej liście gier, ktre ocenialiśmy w tym miesiącu, przeważają niestety pozycje dość przeciętne. Nie znaczy to jednak, że zupełnie zabrakło gier godnych uwagi. Jedną z nich jest na pewno SUMMONER, którego polska wersja językowa jest właśnie przygotowywana przez krajowego wydawcę.

Najdonioślejszym wydarzeniem tego numeru jest bez wątpienia DESPERADOS. Nic dziwnego, że część z was nabrała już ochoty, aby osobiście zmierzyć się z niebezpieczeństwami nocnej wędrówki przez prerię. Mamy jednak złą wiadomość. W chwili obecnej nie słychać nic o tym, aby którykolwiek polski wydawca gier planował sprowadzić DESPERADOS do naszego kraju. Szkoda, bo gra jest na prawdę świetna, a jakby o niej zapomniano — podobnie jak o BLADE OF DARKNESS (podobno wyda ją „kiedyś tam" CD Projekt), AMERICA, INSANE czy X-COM ENFORCER. Nie można się dziwić, że „zdesperadosowani" gracze sięgają po niesportowe metody i zaopatrują się u piratów. Cóż innego im pozostaje? Zakup w internetowym sklepie wysyłkowym? To mrzonka. Uczciwi mogą co najwyżej sycić oczy screenshotami i spędzić kwadrans nad wersją demo.

Oprócz „desperatów" mamy w zanadrzu kilka innych ciekawych pozycji. Warto zwrócić uwagę na pojedynek dwóch trójwymiarowych RPG-ów — wspomnianego na początku SUMMONERA i EVIL ISLANDS. Obydwie gry są na pozór dość do siebie podobne, więc ostateczny wybór lepszej z nich może być trudny (tym bardziej, że jak wspomnieliśmy, polska wersja SUMMONERA ukaże się już niebawem). Bezpośredni pojedynek obu gier znajdziecie na stronie 36.

Nieźle prezentuje się również oferta dla miłośników strategii. Na stronach 40 i 42 prezentują swoje wdzięki SEVEN KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON i COSSACS: EUROPEAN WARS. Obydwie gry wkrótce znajdziecie w sklepach całkowicie spolszczone.

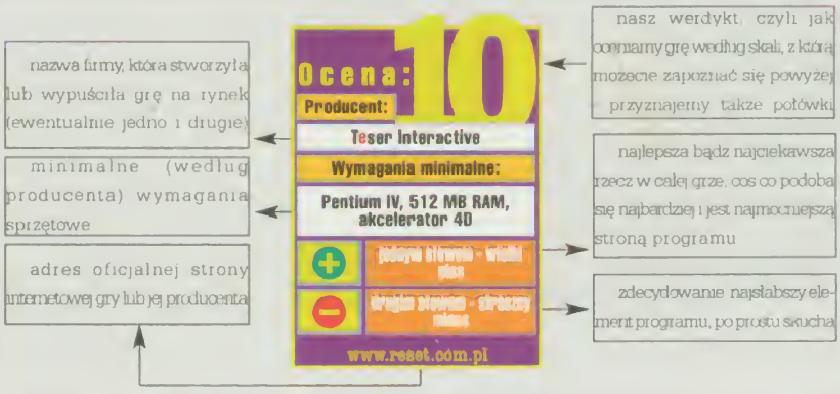
Polskich wersji gier mamy zresztą pod dostatkiem i wygląda na to, że w większości wypadków zostały one zrealizowane całkiem nieźle (to najwłaściwsze słowo). Bardziej wnikliwą analizę i ocenę pracy tłumaczy i lektorów znajdziecie w recenzjach FALLOUT TACTICS PL, TROPICO, GIANTS: OBYWATEL KABUTO i SERIOUS SAM: PIERWSZE STARCIE.

Listę zamykają pozycje przeciętne i skromne. Nie wątpimy, że już wkrótce mało kto będzie pamiętał o mrocznym i niezbyt porywającym NECRONOMICONIE, zabawnym, lecz dziecinnym LEGO STUNT RALLY czy trącącym myszką GILBERCIE GOODMATE. W otchłani niepamięci i zakurzonych półek sklepowych sczezną też wyjątkowo słabe FREEDOM: FIRST RESISTANCE, M: ALIEN PARANOIA i SUPER TAXI DRIVER. Uzasadnienie tych opinii możecie przeczytać kilka stron dalej.

Wygląda na to, że wśród sporej liczby tytułów miernych, błyszczy parę klejnotów. Wakacje zapowiadają się więc całkiem interesująco. Życzymy miłej lektury i udanego bicia rekordów.

SPIS RECENZJI

ADAŚ I PIRAT BARNABA	51
AGE OF EMPIRES: COLLECTORS EDITION	57
ALICJA W KRAINIE CZARÓW	57
COSSACS: EUROPEAN WARS	42
DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE	30
EVIL ISLANDS	36
FALLOUT TACTICS PL	44
FATE OF DRAGON	40
FREEDOM: FIRST RESISTANCE	50
GIANTS PL	46
GILBERT GOODMATE	56
JAGGED ALLIANCE 2,5: UNFINISHED BUSINESS	55
LEGO STUNT RALLY	52
M ALIEN PARANOIA	54
NECRONOMICON	53
RESSURECTION PL	56
SERIOUS SAM: PIERWSZE STARCIE	47
STUNT GP	38
SUMMONER	33
SUPER TAXI DRIVER	48
TROPICO PL	45
X-COM ENFORCER	49



OCENY

10 — Gra roku. Ideał, do którego dążą wszyscy twórcy
9 — Doskonała, wybitny przedstawiciel gatunku
8 — Bardzo dobra, warta każdej złotówki
7 — Dobra, choć nie pozbawiona wad
6 — Niezła, można zagrać
5 — Przeciętna, dla fanów gatunku
4 — Kiepska, tylko dla uzależnionych
3 — Słabizna, dla graczy lubiących ryzyko
2 — Jeżeli wam zdrowie psychiczne niemiłe...
1 — Tylko spuścić wodę

DZIURAWE SUFITY

Niestety, nawet w tak dopracowanej grze znalazły się głupie błędy. Postacie mogą na przykład rzucać przedmioty przez niewidoczny (by pokazać, co dzieje się w pomieszczeniu) strop. Jednym z najbardziej jaskrawych przykładów jest misja „A Fistful of Dollars", w której... obędziemy się bez podpowiedzi.

Na pewno w wielu recenzjach opisujących tę grę jednym z najczęściej używanych słów będzie „Commandos". Nic dziwnego, DESPERADOS pełnymi garściami i bez specjalnej żenady sięga po pomysły z niedawnego hitu firmy Pyro. Większość rozwiązań po prostu kopiuje, część ulepsza, dodaje też kilka swoich. Trudno więc opanować chęć porównywania obu gier. My oprzemy się pokusie łatwych analogii i więcej, niż to, że DESPERADOS i COMMANDOS są bardzo podobne, nie powiemy. Kto pamięta przygody Tiny'ego i kumpli z oddziału, wie po prostu, czego się spodziewać. Choć nie do końca...

PRZYBLIŻ SIĘ

Aby ułatwić zorientowanie się w sytuacji na mapie, przygotowano trzystopniowe przybliżenie. Najdalszy zoom pozwala ogarnąć wzrokiem cały teren i zaplanować akcję. Powiększenie średnie wykorzystujemy najczęściej, gdyż proponuje rozsądny kompromis między wielkością pola widzenia i jakością obrazu. Największe przybliżenie wygląda najgorzej („pikseloza"), jednak w przypadku szczegółowo zaplanowanych działań jest niezastąpione

WILD WEST STORY

Nowy Meksyk z czasów Dzikiego Zachodu był szalenie niebezpiecznym miejscem. Zjeżdżały się tam najróżniejsze szumowiny ze Stanów i Meksyku, ścierały kultury tych rejonów, mnożyły saloony, a szeryfowie mieli pełne rewolwery roboty. Na domiar złego w momencie, gdy zaczynamy grę, banda zamaskowanych oprychów znowu obrobiła pociąg z forsą. Nagroda za ich głowy idzie już w tysiące dolarów, ale nikt jakoś nie pali się, by ich ująć. Nikt, prócz Johna Coopera, tajemniczego rewolwerowca z przeszłością równie ciemną, jak jego kilkudniowy zarost. Podejmuje on wyzwanie, jednak zanim przystąpi do akcji, musi zebrać ekipę. W pierwszych misjach gry uwalnia Sama, ratuje od szubienicy Doca i we trzech wyciągają z kłopotów Kate. Z biegiem czasu do druzyny dołączają jeszcze dwie ciekawe postacie, a prowadzona równolegle główna fabuła nieco się przejaśnia. Na tyle przynajmniej, że wiadomo, iż za napadami stoi trzęsąca okolicą, mroczna postać w masce.

TEN PAN MA PLAN

Ciekawym rozwiązaniem jest planowanie (i synchronizacja) prostych działań naszych bohaterów. Po naciśnięciu ikonki zegara w lewym dolnym rogu ekranu wydawać możemy normalne polecenia (na przykład cios pięścią), ale rozkaz zostanie zapamiętany i wykonany dopiero w momencie ponownego uruchomienia tej opcji (spacja). W praktyce wygląda to tak: każemy rzucić nożem w bandytę, który gdzieś tam spaceruje. Gdy zbliży się na odpowiednią odległość, zamiast wykonywać całą akcję - celować, klikać itp. - naciskamy klawisz. Rozkazy dla naszych bohaterów można łączyć. Za jednym naciśnięciem spacji każdy członek drużyny wykona jakąś czynność, co może stworzyć zgrabną akcję.

Pierwsze kilka misji poświęcamy na uwolnienie trojga przyjaciół Johna. Dwie pozostałe postacie przyłączają się w dalszej części gry (szkoda, że nie wcześniej). Choć misji jest 25, tylko 19 to normalne zadania. Sześć pokazuje nam umiejętności postaci i pozwala je przećwiczyć.

Fabuła jest spójna i ciekawa, można by na jej podstawie nakręcić dobry western. Poznajemy ją z doskonale wykonanych i animowanych filmów, prezentowanych między misjami, a także z rozmów bohaterów. Wydarzenia opowiadane są na tyle ciekawie i dokładnie, że w każdym momencie zabawy wiemy, jaka jest sytuacja, gdzie i po co się znajdujemy oraz do czego dążymy. Klimat i realia tamtych czasów i terenów zostały oddane perfekcyjnie, od pierwszych minut wsiąkamy w ten cyfrowy Dziki Zachód.

NIE STRZELAĆ DO PIANISTY

Ogromną rolę w tworzeniu atmosfery odgrywa świetna oprawa graficzna.

DESPERADOS to gra dwuwymiarowa, w której po płaskich (choć pięknych) mapach poruszają się będące sprite'ami postacie. Przypomnijmy, że z tego samego rozwiązania korzystają serie BALDURS GATE, DIABLO i FALLOUT. W takim przypadku ogromnie ważna jest jakość rysunków. Sylwetki bohaterów są nieco kanciaste, choć piskele widać pewnie głównie dlatego, że tła są bardzo dokładnie narysowane. Graficy mieli pole do popisu, akcja DESPERADOS rozgrywa się w miasteczkach, fortach, na prerii, w jaskiniach, górach, wnętrzach budynków. Teren jest bardzo urozmaicony, plansze szokują liczbą szczegółów i barwami. To, że dokładnie widzimy piasek, grunt skalisty czy migoczącą wodę nie jest bez znaczenia. Stąpanie po różnych rodzajach podłoża wywołuje różne, bardziej lub mniej intensywne dźwięki, na które wrogowie mogą zwrócić uwagę. W misjach odbywających się w nocy przeciwnicy widzą mniej, a słyszą więcej, w czasie burzy jest nam najłatwiej, zaś skaliste kaniony niosą echo. Wyliczać można długo.

Z powodu takiej konstrukcji gra nie wymaga akceleratora 3D. Na jednej planszy znajdować się jednak może prawie setka postaci, które trzeba animować, obdarzyć charakterem i wyświetlić, dlatego DESPERADOS potrafi skakać nawet na dwóch i pół setki RAM-u i gigahercowym procesorze. Na szczęście tylko wtedy, gdy na planszy naprawdę dużo się dzieje.

Ścieżka dźwiękowa także jest fascynująca. Szperając w katalogach, można znaleźć dwa i pół tysiąca (sic!) plików dźwiękowych z rozmowami i odzywkami postaci. Ogromna robota, na dodatek na tyle szczegółowa, że meksykańscy przeciwnicy rozmawiają po hiszpańsku. Narastający w ważnych momentach, westernowy podkład muzyczny także imponuje jakością i klimatem.

TRÓJKĄT POLA WIDZENIA

Skutecznie rozwiązano w DESPERADOS sprawę pola widzenia wrogów. Możemy sprawdzić, jaką część terenu widzi jeden, wybrany przez nas przeciwnik. Zasięg jego wzroku oznaczony jest trójkątem. W wierzchołku najostrzejszego kąta znajduje się sprawdzana postać. Kolor trójkąta pokazuje w uproszczony sposób myśli bandyty

- zielony - jest spokojny, niespiesznie obserwuje okolicę,

- żółty - coś zauważył albo usłyszał - sprawdza to,

- czerwony - jest pewien twojej obecności, wszczyna alarm lub walczy,

- fioletowy - zwrócił uwagę na wdzięki Kate i idzie je zbadać...

Kolory zmieniają się płynnie, choć szybciej w stronę czerwonego.

MAGICZNY KLAWISZ

Każda z kilkudziesięciu akcji, które wykonać mogą nasze postacie, ma swoją ikonkę i skrót klawiszowy. I tak jednak najczęściej używane są klawisze szybkiego zapisu i odczytu. DESPERADOS to gra piekielnie, nieraz absurdalnie trudna. Składa się na to kilka elementów.

Na przykład sposób, w jaki skonstruowano plansze (i całą grę). Pełno na nich niebezpiecznych, odkrytych miejsc, przez które trzeba_przejść_bo_innej_drogi_nie_ma, ale też sporo jest zaułków i kryjówek. Kluczowe punkty zawsze są dobrze pilnowane, a teren uważnie patrolowany. Czasu na wykonanie decydującego ruchu zawsze mamy za mało, nieraz ułamek sekundy. Wystarczą trzy piksele pomyłki i... „quick load". Gra nie pozostawia miejsca na błędy, zazwyczaj powodują one śmierć którejś z postaci i kończą zabawę. Mimo że problematyczne sytuacje można rozwiązać na kilka sposobów, rzadko który jest łatwy.

Rozgrywka teoretycznie jest szpiegowsko-taktyczna. Musimy wymyślać sposoby unieszkodliwiania przeciwników i rozwiązywania problemów (coś wykraść, podsłuchać, kogoś porwać albo dyskretnie zlikwidować), a gdy już wymyślimy, najważniejsza jest szybkość i precyzja działania. Otwarta walka źle kończy się nawet wtedy, gdy Sanchez tacha mordercze działko typu gatling. Dlatego też DESPERADOS równie dobrze można nazwać logiczną układanką, w której wszystko musi pasować i niewiele jest miejsca na improwizację. Może jedynie na tyle urozmaiconą, że klocki układać da się w różnej ko-

lejności (czyli na różne sposoby rozwiązywać trudne sytuacje).

Świetnie swoje zadania wykonują także sterowani przez komputer bandyci. Jest ich dwadzieścia typów - od zapijaczonych, tchórzliwych pastuchów, przez oddanych sprawie rewolwerowców, po zamaskowanych, szybkich nożowników. Każdy z wrogów opisany jest dziesięcioma cechami, takimi jak inteligencja, odwaga, poczucie obowiązku, precyzja strzału czy aktywność. Tak ogromna różnorodność sprawia, że przeciwnicy w najróżniejszy sposób zachowują się i reagują na niespodziewane sytuacje. Jeden, widząc naszą ekipę, ucieknie, drugi zacznie strzelać, trzeci zaszarżuje wzywając pomocy, a czwarty wsiądzie na konia i pogalopuje po kumpli. Zbiegną się jak najszybciej w podejrzane miejsce, a jeżeli was tam nie znajdą, rozpoczną systematyczne poszukiwania. Planowe i przemyślane. Wrogowie potrafią zwoływać się, działać w grupach, wyskakiwać zza rogu i strzelać. Doprowadzają człowieka do desperacji.

ALE

Dlaczego DESPERADOS nie dostała oceny 9? Powodów jest kilka.

Brakuje opcji gry dla wielu graczy (w COMMANDOSIE była!).

Członkowie naszej drużyny nie mają własnej inteligencji i nie reagują sami. Ostrzeliwani nie potrafią nawet schować się i przyjmują kule, dumnie stojąc.

Gra jest momentami zbyt trudna, ale to już wyjaśniliśmy.

Niektóre ważne przedmioty (beczki z prochem, lekarstwa itp.) może podnieść tylko jedna postać. Dlaczego Cooper nie potrafi wziąć do ręki laski dynamitu? I dlaczego gwizdać umie tylko dziewczynka, a wiązać tylko Sam? Są to umiejętności, które na Dzikim Zachodzie były dość pospolite.

A poza tym... Poza tym warto zagrać, czekając na COMMANDOS 2.

Yanoos

Ocena: 8

Producent: Spellbound/Infogrames

Wymagania minimalne: Pentium 233, 64 MB RAM, 412 MB HDD

\+ fabuła, misje, filmy

− Momentami przesadnie trudna

www.desperados-game.com

SZEŚCIU WSPANIAŁYCH

Członkowie naszej drużyny to barwne postacie. Każdy z nich ma osobowość, własną historię i unikalne umiejętności. Odpowiednie ich wykorzystywanie jest jedynym sposobem na osiągnięcie sukcesu. Poznajmy bliżej członków ekipy.

John Cooper - macho, twardziel z koltami szybszymi niż myśl. Umie rzucać i wywijać nożem, najczęściej używanym przedmiotem w grze. Dobrze boksuje, ma zegarek z pozytywką wabiący przeciwników. Jako jedyny potrafi wspinać się po ścianach i skałach, jest w stanie udźwignąć wraże ciało. Lider zespołu i postać najczęściej przez nas używana. No i ten męski, niski głos...

„Doc" McCoy - niewiele o nim wiadomo poza tym, że potrafi rzucać zrobionymi przez siebie butelkami z gazem obezwładniającym, umie leczyć towarzyszy, ma dłuuugi rewolwer z celownikiem optycznym i płaszcz, który można ustawić tak, by wyglądał jak człowiek. Hochsztapler i naciągacz, którego na stryczku chętnie widziałoby wielu szeryfów. Przydaje się rzadko, ale bardzo.

Samuel „Sam" Williams - wygląda jak czarnoskóry pracownik plantacji bawełny, którym w istocie był. Nie należy go jednak niedoceniać - jako jedyny potrafi związać przeciwnika, jego winchester jest dalekosiężny i gromowładny, zaś pułapka z wężem w torbie potrafi skrzywdzić człowieka i wystraszyć konia. Ekspert od materiałów wybuchowych, świetnie rzuca laskami dynamitu i wysadza w powietrze, co trzeba.

Kate O'Hara - piękna, sprytna, zabójcza. Zwraca uwagę mężczyzn, pozwalając przyjaciołom ukryć się lub przemknąć bokiem. Oszustka karciana, wykorzystuje swą ulubioną talię w akcji jako wabik. Potrafi oślepiać lusterkiem i urodą - gdy pokaże nóżkę z podwiązkami, banditos zwykle tracą głowę i zbliżają się z nadzieją na tychże podwiązek zdjęcie. Kiedy podejdą bliżej, ich krocze eksploduje od potężnego kopniaka Kate. Jedynym jej sposobem na zabicie wroga bez wystrzału jest skopanie go na śmierć.

Mia Yung - młodziutka, śliczniutka Azjatka, właścicielka krzykliwej małpki i dmuchawki z zatrutymi strzałkami, które nie zabijają, lecz sprawiają, że wrogowie tracą kontrolę nad sobą i strzelają na oślep. Nie walczy, raczej odwraca uwagę i oślepia czymś w rodzaju błyskowych granatów. Szybka i zwinna, lecz mało przydatna.

„Grizzly" Sanchez - oryginalny, woniejący tequillą Meksykanin w prawdziwym sombrero o średnicy koła dyliżansu. Gość jest mocny - potrafi unieść dwóch przeciwników na raz, a trzech bez trudu nokautuje kolbą swego grawerowanego obrzyna. Drugi koniec tej armaty jest jeszcze bardziej zabójczy. Zawsze ma przy sobie piersióweczkę, którą czasem podrzuca wrogom, by ich spić i uśpić. Kamieniami rzuca niczym Hobbit - daleko i celnie. Zawinięty w poncho potrafi udawać drzemiącego, niegroźnego Meksykanina („siesta trick"). Opanował jedną z najciekawszych i (w dobrym wykonaniu) najbardziej użytecznych umiejętności. Gdy wpada do budynku (nawet, gdy są w nim trzej wrogowie), potrafi pokonać ich na raz. Co sekundę wypadają z pomieszczenia nieprzytomni. Wystarczy wabić do środka po kolei małe grupy przeciwników i obserwować, jak przed drzwiami rośnie sterta ciał. Gdy w okolicy jest pusto, wystarczy potem powiązać bandziorów. Lub dobić.

SUMMONER

Red Hiney

Głównym bohaterem nowego RPG-a stworzonego przez firmę Volition jest młodzieniec o imieniu Joseph, który posiada ogromny dar — zdolność wzywania. Za pomocą specjalnych pierścieni potrafi przywoływać demony, golemy i żywiołaki. Ludzie obdarzeni taką mocą mogą obalać imperia, a w przeszłości otaczani byli czcią i budzili strach.

Joseph urodził się z tajemniczym znakiem na ręce. Znamię to świadczyło o przynależności do grona Wybranych. Niestety, tragiczne doświadczenia z dzieciństwa sprawiły, że znienawidził swój dar. Jako dziecko użył pierścienia mocy, aby uratować rodzinną osadę przed najeźdźcami. Demony, które przywołał, oprócz agresorów wymordowały także wieśniaków, w tym całą jego rodzinę. Wielka moc stała się przekleństwem.

Wygnany i zrozpaczony Joseph przysiągł nigdy więcej nie wzywać demonów, wyrzucił także magiczny pierścień. Osiedlił się w zapomnianej wiosce.

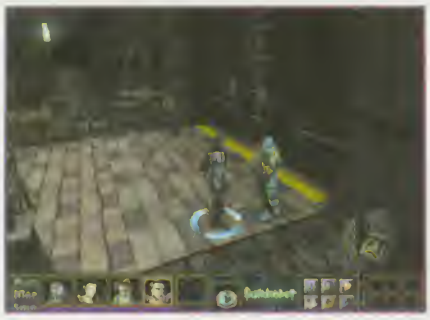
Naszego bohatera poznajemy dziewięć lat po tragicznych wydarzeniach. Joseph spotyka tajemniczego Yago, który pomaga mu radą oraz kieruje ku przeznaczeniu. W obliczu krwawej wojny z siłami Orenii, Yago przekonuje Josepha, aby spróbował wykorzystać dar i pomógł królowi. Na przeszkodzie staje jednak Imperator, który zdaje sobie sprawę z mocy drzemiącej w młodzieńcu. Wysyła siepaczy... i właśnie w tym momencie zaczyna się nasza rola. Joseph musi wydostać się ze splądrowanej wioski, aby odnaleźć cztery magiczne pierścienie i uratować królestwo przed zagładą.

Poczynania bohatera i jego drużyny obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby, „zza pleców". Kamerą możemy dowolnie poruszać w prawo bądź w lewo, a także płynnie oddalać ją i przybliżać. Niestety, nie można podnosić głowy w górę.

Poza tym szczegółem oprawa audiowizualna powinna usatysfakcjonować wszystkich. To, co z naszych maszyn wycisnęli programiści, jest po prostu fantastyczne! A najważniejsze, że zbudowali wspaniały, w pełni trójwymiarowy świat. Nie ma mowy o płaskich jak dech terenach, kanciastych wzniesieniach czy dolinach. Rzeźba terenu została wymodelowana wprost perfekcyjnie. Do tego dochodzą jeszcze przygotowane z pietyzmem szczegóły, mnogość krzaczków, drzewek, kamyczków (oczywiście także trójwymiarowych) tudzież innych elementów przyrody, które tworzą niebywale realistyczny krajobraz.

W miastach także jest pięknie. Podziwiamy budowle, stragany, świątynie, w dzielnicach biedoty widać nawet suszące się na sznurach między oknami pranie. Gdzieniegdzie biegają bezpańskie koty i psy. Skupiska ludności tętnią życiem. Mieszkańcy zajęci swoimi sprawami krążą po ulicach, spotykamy patrole żołnierzy, jest miejsce dla żebraków i sprzedawców. Nie ma

Pewien problem spowodowany był pojawieniem się potworów innych niż dwunożne. Do tej pory bohaterowie atakowali jeden punkt, który znajdował się w środku stwora, jednak gdy pojawiły się kreatury bardziej zróżnicowane, zdarzały się sytuacje, gdy bohaterowie przenikali się z nimi. Rozwiązaniem stało się rozmieszczenie wielu „odnośników ataku" wokół celu, a nie w jego środku, dzięki czemu usunięto problem zachodzących na siebie modeli. Każdy z bohaterów korzysta z własnego odnośnika, dzięki czemu drużyna może atakować wroga z wielu stron.



AUTORZY O SI

Dzięki rozwojowi akceleratorów grafiki procesory zostały zwolnione z wielu czasochłonnych obliczeń, programiści szukają zaś sposobów, aby uwolnioną moc wykorzystać w innych elementach gry. Najczęściej jest to sztuczna inteligencja (SI). Przez długi czas SI była ograniczona do schematu „widzisz potwora — zaatakuj go" i niezbyt dobrze radziła sobie z większą grupą postaci. Autorzy SUMMONERA poświęcili sporo uwagi rozwiązaniu tego problemu. Podstawowym założeniem było stworzenie kodu, który podejmowałby globalne decyzje odnośnie do całej drużyny. Program analizowałby sytuację i decydował, czy, kogo i jak ma atakować, czy zmieniać cel ataku itp. Programiści stworzyli kilka schematów zachowań, m.in.:

MELEE — postać atakuje pierwszy napotkany cel, walczy z nim aż do czyjejś śmierci bądź do momentu, gdy zostanie wskazany inny cel.

SUPPORT — postać niesie pomoc tym, którzy jej potrzebują (np. gdy mag zostanie związany walką wręcz, co jest niebezpieczne).

RANGE — postać atakuje, korzystając z łuku, kuszy, bądź używając magii. Kiedy zajdzie taka potrzeba, walczy wręcz. Kiedy jest taka możliwość, oddali się od celu, aby atakować z dystansu.

Postacie wreszcie przestały interesować się wyłącznie sobą. Ich działania stały się bardziej zgrane.

przestojów, coś się ciągle dzieje, ktoś prosi o przysługę, handlarze zachwalają towary, jest gwarno jak w prawdziwym mieście!

No i dźwięki. Perfekcyjnie oddają klimat lokacji. W lesie usłyszymy śpiew ptaków, na bagnach rechot żab, w kanałach ciszę przerywaną jedynie odgłosem kroków oraz spadających kropli wody. W miastach szczekają psy, płaczą dzieci, kłócą się sprzedawcy, hałasuje podpite towarzystwo w karczmie. W świątyniach z kolei słychać modlących się mnichów...

Można by tak wyliczać naprawdę długo.

Nad muzyką nie ma sensu się rozwodzić. Jest po prostu rewelacyjna.

SUMMONER jest grą RPG, nasze postacie rozwijają się więc, uczą nowych technik walki i czarów. Głównym sposobem zdobywania doświadczenia jest zabijanie potworów, co stanowi także główne zajęcie naszej drużyny. Walka przebiega tak samo, jak w innych grach tego typu. Polega na wskazaniu kursorem celu ataku i wciśnięciu klawisza myszy. Nie ma nawet konieczności ponawiania ataków, gdyż Joseph (i jego towarzysze) od tego momentu walczą sami, stosując wszelkie znane techniki (cięcia, uniki itp.).

Aby nie zanudzić nas na śmierć, autorzy wprowadzili do systemu walki kilka nowych elementów urozmaicających zabawę. Po pierwsze: sys-

tem uderzeń łańcuchowych, łączonych, które są odpowiednikami „combosów". Rytmiczne naciskanie na przemian prawego i lewego klawisza myszy może (w zależności od zaawansowania i zdolności danej postaci) spowodować wyprowadzenie finezyjnej serii pchnięć, cięć czy innych ciosów. Oczywiście, im wyższy poziom doświadczenia, tym szansa na taki atak (jak również liczba zadawanych obrażeń) jest większa.

Podczas walki (toczącej się w czasie rzeczywistym) możemy ustalić schematy zachowań dla każdego członka drużyny, aby efektywniej wykorzystywać jego zdolności. Postać może walczyć wręcz (melee), z dystansu (range), rzucać czary bojowe z bezpiecznej odległości (caster), leczyć walczących (healer), może także łączyć dwie ostatnie z wymienionych funkcji (healer/caster). Dzięki temu nie trzeba kontrolować poczynań wszystkich członków drużyny jednocześnie, znakomicie dają sobie radę sami. Nasza rola ogranicza się w zasadzie do obrania możliwie najlepszej taktyki walki, resztę załatwi komputer. Cel, w którym stworzono ten system — nadanie walce elastyczności i atrakcyjności — został osiągnięty w stu procentach.

Drugim poza walką sposobem na podnoszenie kwalifikacji jest wykonywanie zadań. Do najważniejszych należy odnalezienie czterech pierścieni „przywoławczych", co jest konieczne, by pomyślnie zakończyć przygodę. Drużyna otrzymuje też bardzo wiele drobniejszych zadań. Najczęściej są to przysługi, o które proszą mieszkańcy miast. Czyjaś córka zgubiła lalkę, żebrak prosi o zwrot oczu (!!!), mnich chce zdobyć dwie rzadkie księgi itp., itd.

Kiedy postać osiągnie odpowiednie doświadczenie, otrzymuje kilka punktów, o które może podnieść poziom wybranych umiejętności, co kilka poziomów ma również szansę na nauczenie się nowej. Zwiększana jest maksymalna liczba punktów życia (HP) oraz akcji (AP — odpowiednik many). Wyższy poziom, to więcej zadawanych obrażeń, skuteczniejsze czary, możliwość używania specjalnych broni, zbroi itp.

Nie ma to jak dobrze dobrana i zgrana drużyna. Nasz team może liczyć maksymalnie sześć osób (Joseph i pięciu towarzyszy). Członkowie podążają za postacią aktywną (sterowaną przez gracza), chyba że włączony jest tryb solo. Jego aktywacja powoduje, iż każdy z członków drużyny działa w pojedynkę, nie ogląda się na współtowarzyszy. Jest to cecha w niektórych sytuacjach przydatna. Jeden bohater walczy, podczas gdy drugi zachodzi nieprzyjaciela od tyłu i zadaje morderczy cios.

Niestety, autorzy nie dali nam praktycznie żadnej możliwości wyboru towarzyszy. Są narzucani, przyłączają się i odłączają w zależności od zadań, jakie stają przed drużyną. Jednak umożliwiono nam przyłączenie do drużyny demonów przywoływanych przez Josepha (najwyżej jeden na raz). Zważywszy że to istoty bardzo potężne, technika ta będzie z pewnością często i chętnie stosowana. Do wyboru golem, minotaur oraz żywiołaki mgły i czarnego ognia.

SUMMONER ma wystarczające atuty, aby zabłysnąć nawet na tle tegorocznej, mocnej konkurencji. Nie jest to pozycja rewolucyjna, ale znakomita oprawa graficzna i dźwiękowa, spójność i złożoność świata wykreowanego przez autorów oraz niebywała „grywalność" powodują, że nietrudno zapomnieć się i „wpaść" na dobre. Przekonałem się o tym, przeglądając save'y. Połowa powstała po trzeciej w nocy.

Ocena: 9

Producent: THQ/Volition

Wymagania minimalne: Pentium 266, 64MB RAM,

Plusy: niemal wszystko.

Minusy: brak.

www.summoner.com

RÓŻNICE MIĘDZY PC i PSX2

Wersja PC SUMMONERA ukazała się dobre pół roku po edycji na PlayStation2. W tym czasie programiści i graficy męczyli się, aby wykorzystać mocne strony naszych maszyn i zamaskować słabe. Zmian dokonano głównie w trzech elementach: teksturach, poligonach i silniku. Oprawa graficzna została wykonana od nowa, przerobiono większość tekstur. Zmieniono też cały interfejs z powodu różnic w sterowaniu postaciami.

W grafice 3D zmiany polegały przede wszystkim na zmniejszeniu liczby poligonów, z których składały się obiekty na ekranie. Przykładem może być ocean otaczający lonę. Na PSX składa się on z ponad tysiąca, a w wersji PC z 21 poligonów. Takie „drobne" oszczędności pozwoliły zdecydowanie zwiększyć płynność gry.

SUMMONER VS. EVIL ISLANDS

EVIL ISLANDS: KLĄTWA ZAGUBIONEJ DUSZY

Zauważyliście pewnie, że obok znajduje się recenzja gry bardzo podobnej do EVIL ISLANDS. Wybór może być trudny, obydwie należą do kategorii ciężkiej, zaaranżowaliśmy więc walkę. Przyjrzyjmy się jej.

RUNDA 1: GRAFIKA

Korzystniej prezentuje się SUMMONER. O niebo lepsze tekstury, modele postaci i świata, efekty wizualne itp., itd. W EI przy odpowiednim ustawieniu kamer braki te da się zatuszować, jednak na zbliżeniach i podczas rozmów widać je ze zdwojoną siłą. Sporo elementów (zwłaszcza drzew) to dwuwymiarowe bitmapy, modele postaci również pozostawiają wiele do życzenia. Wyraźna dominacja SUMMONERA, 9:7.

RUNDA 2: DŹWIĘK I MUZYKA

Tutaj mamy remis. W obu grach efekty dźwiękowe są bardzo dobre. Słychać dokładnie to, co powinno — odgłosy natury, przeciwników i przyjaciół. W EI jednakże komentarze Zaka i jego przyjaciół po pewnym czasie stają się irytujące. Kwestię muzyki przemilczę, wszak różne są gusta. Remis — 8:8.

RUNDA 3: INTERFEJS

Zdecydowanie bardziej naturalny jest w SUMMONER. Tam po włączeniu gry wszystko jest oczywiste, w EI bez instrukcji jest trudno (przynajmniej na początku). Sytuację ratuje trochę samouczek, który przez pierwszych kilka chwil prowadzi nas „za rączkę" przez grę. Jednakże... 9:7 dla S.

RUNDA 4: ROZGRYWKA

W obu grach przebiega w ogólnym zarysie tak samo. W EI dodano jednak kilka elementów, które znacznie ją urozmaicają. Rozwinięta sfera taktyczna, ciekawy system walki, dobry system awansu postaci — zdecydowany plus dla EI. Jednakże przewagę niweluje spłycenie sfery przygodowej — tutaj minus. No i dlaczego drużyna została okrojona do trzech osób? Remis 9:9.

RUNDA 5: FABUŁA

Trudno powiedzieć, która z gier ma bardziej wciągającą fabułę. Obie prezentują się jednakowo dobrze. Nieoczekiwane zwroty akcji, zdrady, intrygi... To wszystko znajdziecie zarówno w S, jak i w EI. Remis. 10:10.

Koniec walki. Czas na werdykt sędziów: wypunktowaliśmy 45:41 dla SUMMONERA!

Red Hiney

Rywalizacja dotycząca wydania najlepszej gry role-playing nabiera rumieńców. Do kilku znakomitych tytułów dołączył rewelacyjny SUMMONER, a na półkach sklepowych pojawiła się kolejna gra — EVIL ISLANDS. Wydaje się, iż przyszła moda na erpegi. Pozostaje nam tylko cieszyć się i bawić na całego.

WYBRANIEC MIMO WOLI

W EVIL ISLANDS wcielamy się w rolę młodego człowieka, Zaka. Pojawia się on nie wiadomo skąd na niedużej wyspie zamieszkanej przez złowrogie stwory: orki, gobliny, trolle, jaszczuroludzi. Oprócz tego znajduje się tam osada, której mieszkańcy widzą w Zaku Wybrańca — wybawcę i obrońcę. Chłopiec dość wątłej postury przyjmuje (choć bez entuzjazmu) tę niewdzięczną rolę. Zaczyna od wyeliminowania najbliższych niebezpieczeństw, hord orków i wilczych stad, by później pomóc w likwidowaniu lokalnych spisków i intryg.

Tak przedstawia się fabuła gry. Bohaterowi (i nam) przyjdzie przemierzać świat podzielony na wyspy zamieszkane przez mniej lub bardziej przyjazne szczepy.

Prócz tego świat gry dzieli się na Strefy, mające różne przeznaczenie. Pierwszą jest Baza — najczęściej wioska lub osada, w której można handlować, rozmawiać z innymi postaciami i najmować towarzyszy (maksymalnie dwóch). Druga jest Strefa Gry — tutaj rozgrywa się praktycznie cała akcja. Mówiąc krótko jest to świat zewnętrzny. Trzecią jest Strefa Przejściowa — czyli miejsca, w których można przemieszczać się między Strefami Gry, w nich także można wykorzystywać zasoby drużyny. Czwartą i ostatnią jest Strefa Dialogu — podobna do Bazy, jednak bez możliwości skorzystania ze sklepu.

MYŚL I DZIAŁAJ

Ekran podzielono na kilka części. Na górze znajdują się trzy okienka. Kiedy najedziemy myszką na jakąś postać, w pierwszym z nich widzimy cenne informacje na jej temat, np. liczbę punktów zdrowia, odporności na czary, zadawane obrażenia itp. W drugim oknie ukazują się informacje o znalezionych przedmiotach, nowych zadaniach. Trzecie to mapa terenu. Na ekranie znajdują się też kontrolki, dzięki którym ustalamy tempo poruszania się drużyny, a także styl zachowania się członków zespołu: ofensywny i defensywny. Obok nich znajdują się podobizny bohaterów, dwa paski pod nimi pokazują stan zdrowia i wigoru.

Prócz tego na ekranie znajduje się też ramka informująca o aktywnych napojach i różdż-

kach magicznych, inna pokazuje przedmioty zadań, czyli gadżety najważniejsze dla danego questu. Jest też zegar, z pomocą którego zmieniamy prędkość gry.

Rozgrywka zrealizowana jest w sposób dość nietypowy, jak na RPG. Mniejszy niż zwykle nacisk położono na walkę. Nie trzeba, wręcz nie wolno atakować każdego napotkanego nieprzyjaciela. Najczęściej spotykane stwory są silniejsze niż Zak i jego towarzysze i wdawanie się z nimi w potyczkę często prowadzi do śmierci.

Rozszerzono za to warstwę taktyczną zabawy. Teraz trzeba dokładnie zebrać informacje o wrogim stworzeniu i zastanowić się, czy w ogóle jest sens je atakować. Może od frontalnej ofensywy lepszy jest zdradziecki cios w plecy lub atak magią? Na te i jeszcze wiele innych pytań trzeba sobie odpowiedzieć wiele razy w czasie gry.

MECHANIKA WOJOWNIKA

System walki jest typowy (z małym wyjątkiem) dla gier fabularnych. Ciekawostką jest podział każdej postaci na kilka części — głowę, tułów, ręce i nogi. Można atakować różne części ciała! To nie jest wcale nowość, taki schemat zastosowano choćby w grze FALLOUT, jednak teraz zachowanie postaci zależy w dużym stopniu od tego, gdzie i jak mocno została trafiona. Poważne obrażenia nóg powodują, że porusza się bardzo wolno, trafienie w rękę uniemożliwia korzystanie z broni. Ciosy w głowę i tułów zadają większe obrażenia. Szansa trafienia w określoną część ciała jest niższa niż w przypadku zwykłego ataku, wzrasta za to szansa na trafienie krytyczne. Warto o tym pamiętać przy planowaniu taktyki walki. Starcia toczą się w czasie rzeczywistym, jednak istnieje możliwość zatrzymania akcji i wydania postaciom odpowiednich rozkazów.

Ciekawie rozwiązano także sprawę podnoszenia kwalifikacji postaci. Wykorzystuje się do tego sprawdzoną metodę punktów doświadczenia, jednak wprowadzono do niej kilka modyfikacji. Po pierwsze zrezygnowano z poziomów doświadczenia. Punkty doświadczenia przejęły niejako funkcję pieniędzy! W sklepie można nabyć każdą zdolność za określoną liczbę EXP-ów.

Zdolności można podzielić na trzy grupy. Pierwsza to umiejętności bojowe (posługiwanie się łukiem, bronią białą itp.), druga magiczne (magia żywiołów, zmysłów, astralna), trzecia wreszcie to fizyczne cechy postaci (siła, zręczność, regeneracja etc.). Nabycie jakiejś umiejętności powoduje natychmiastowy wzrost ceny pozostałych w tej grupie. W ogóle sklepy są dość ciekawe i pełnią bardziej złożoną rolę, niż wynikałoby to z ich ogólnie rozumianego przeznaczenia. W sklepach można oczywiście nabywać i sprzedawać przedmioty, eliksiry, czary oraz umiejętności. Oprócz tego można ubrać postać w zakupione zbroje i oręż, naprawić ubiór i broń. Można także wykonywać przedmioty dzięki schematom (również do kupienia w sklepie). Dzięki materiałom zbieranym po drodze (kamienie, obsydiany, kości, skóry, futra, runy etc.) możemy spróbować sklecić całkiem przyzwoitą zbroję, broń, czar lub eliksir.

NIC DARMO

Innowacje odbiły się niestety na jakości sfery przygodowej, czyli tym, co jest najważniejsze w tego typu grach. Zadania, które należy wykonać, są doskonale opisane, cele jednoznacznie określone oraz na nieszczęście — wyraźnie zaznaczone na mapach. Tym samym nie ma potrzeby spędzania godzin na przeczesywaniu terenów w poszukiwaniu jakiegoś stworka czy przedmiotu — celu questa. Pozostaje jedynie podążać zgodnie mapą i eliminować (bądź sprytnie omijać) wszelkie przeszkody.

Trudny do zaakceptowania jest także system magii. Każda postać może posługiwać się jedynie ośmioma czarami, które można kupić w sklepie magicznym bądź stworzyć. Używać możemy jedynie tych zaklęć, w które postać jest w danej chwili wyposażona, nawet jeżeli zna inne. Nie jest to przekonywujące rozwiązanie. Naturalne jest, że jeżeli postać nauczyła się czaru, może korzystać z niego w dowolnej chwili. Niestety, w El dobór aktywnych czarów jest jednym z czynników decydujących o powodzeniu wyprawy.

EVIL ISLANDS jest grą dobrą. Zaryzykuję nawet stwierdzenie, że jest dość nowatorska. Wielu doświadczonych graczy może jednak z tego powodu mieć trudności z dostosowaniem się do nowych reguł. Nie warto się zniechęcać — mimo kilku uproszczeń jest to gra godna polecenia i z pewnością nie zasługuje na obojętność graczy. Tym bardziej polskich — El przygotowano całkowicie po polsku i wydano w rozsądnej cenie niecałych 100 złotych.

Ocena: 8

Dystrybucja: CODA

Wymagania minimalne: Pentium II 366, 32MB RAM, 600 MB HDD

+ ciekawy system walki, dźwięki.

− grafika, spłycenie warstwy przygodowej.

www.coda.com.pl

STUNT GP

BARDZIEJ GRAND PRIX, NIŻ STUNT

Yanoos

RECHARGING

Ponieważ bohaterami tej gry są małe samochodziki kierowane radiem, nic dziwnego, że do ich napędzania służą akumulatorki. Jeżeli nas tylko na to stać, możemy przebierać w ich typach - od ciężkich ogniw, które rozładowują się po trzech sekundach dopalania, po ultralekkie bateryjki, wystarczające na kilka okrążeń i ładujące się w dodatku błyskawicznie. W STUNT GP funkcję pitstopów pełną przeszklone, podwyższone rampy. Przejeżdżając przez nie powoli nasz samochodzik ładuje akumulatorki, choć i traci cenne sekundy.

W STUNT GP na początku zabawy w trybie Championship dostępne są trzy typy samochodów.
WILD WHEELS - to maszyny najbardziej masywne i ciężkie. Nie za dobrze czują się w powietrzu, nie dla nich olśniewające podniebne ewolucje. Są za to niezrównane, jeżeli chodzi o brutalną walkę bok w bok i spychanie z trasy. Najlepsze na nawierzchniach ziemnych i nierównych, choć ich lekka topornośc może zniechęcić graczy chcących bić rekordy na torach płaskich.
AERO BLASTERS - mają najlżejszą konstrukcję, a ich domeną są podniebne ewolucje. Najlepiej czują się na przedzie stawki, gdy nikt nie przeszkadza im kasować sporych pul punktów za efektowne triki. Mają jednak najgorsze własności jezdne - promieniem skrętu i stabilnością ustępują WILD WHEELS i są wolniejsze od SPEED DEMONS.
SPEED DEMONS - to uniwersalna grupa maszyn. Najłatwiej wygrywać właśnie z nią - są szybkie, nieźle skręcają, a i w powietrzu zachowują się niezgorzej. Posiadają także najlepszą ofertę modeli wyższej klasy, do których otrzymujemy dostęp po kilku lub kilkunastu wyścigach.

PORAD GARŚĆ

- Na początku kariery najlepiej jest wybrać R-Line jako sponsora (najwięcej pieniędzy na początek i niezłe ulepszenie wozu) oraz samochodzik Alley Cat z grupy Speed Demons. Odpowiednio upgrade'owany wystarczy na przynajmniej połowę z 20 wyścigów.

- Wbrew pozorom najbardziej uniwersalnymi oponami są grubo bieżnikowane Off Road. Mają świetną przyczepność i nadają się na każdą nawierzchnię. Nieźle, choć przyciężko jeździ się też na Ultra Grip. Super Slick? Nie polecam.

- Warto inwestować w akumulatorki! Nic tak nie opóźnia, jak częste wizyty na rampie. Na drugim miejscu pod względem ważności są silniki, na trzecim dopalacz. Na samym końcu ulepszamy hamulce. Który kierowca ich używa?...

- Nie warto za to walczyć z grupą przeciwników. Jeżeli nie uda ci się zostawić ich z tyłu na początku, trzymaj krótki dystans i oszczędzaj baterykę. Zaatakuj, kiedy oni będą doładowywać swoje akumulatory. Jeżeli wyprzedziłeś stawkę, jak najbardziej opóźniaj moment uzupełniania energii i zrób to, gdy masz kilka sekund przewagi.

Z pozoru jest wtórna i trywialna. Ot, kilkanaście samochodzików sterowanych radiem, dwadzieścia kilka tras, parę standardowych trybów rozgrywki. Kilka przejechanych kółek nie pozostawia jednak wątpliwości, że ma ogromny potencjał. Od pierwszych chwil i zakrętów widać, że kilka elementów, na które zwracamy uwagę w grach wyścigowych (samochody, trasy, modyfikacje,

grafika) jest wysokiej jakości. Zapakowane w pudełko z napisem STUNT GP tworzą grę, w którą, bardzo trudno jest przestać grać. Z drugiej strony im dłużej się gra i im większa jest z tego frajda, tym bardziej widać braki. O nich jednak na końcu.

To, iż STUNT GP nie jest poważną pozycją wyścigową, w której zmniejszenie ciśnienia w kole o ćwierć atmosfery pozwala poprawić rekord trasy o trzy tysięczne sekundy, wcale nie oznacza, że jest to produkcja błaha i zaniedbana. W której grze o małych samochodzikach napędzanych radiem wyraźnie da się odczuć różnicę pomiędzy napędem tylnym (nadsterowność na zakrętach i uciekanie „tyłka"), przednim (podsterowność i większy promień skrętu) i 4WD? Odmienne są także maszyny różnych klas, różniące się wagą i położeniem środka ciężkości.

Klarownie odczuwamy też dodawane ulepszenia. I tak na przykład dołożenie amortyzatorów o większym skoku pozwala bezpieczniej lądować, ale też powoduje, że samochodzik jest mniej stabilny i może łatwiej się przewracać. Podobnych niuansów jest więcej.

Również inne wspomniane elementy nie przynoszą autorom gry wstydu. Jak się domyślacie, wybór samochodzików i ich upgrade'ów jest spory. Maszyny są naprawdę przemyślane, bardzo urozmaicone i często fikuśne (szczególnie te bonusowe).

Trasy zaś to robota na najwyższym poziomie. Na pewno nie są długie - wszystkie dwadzieścia kilka można podzielić na „półminutówki" (tyle zajmuje przejechanie jednego z ośmiu na przykład okrążeń), „trzyczwarciaki" (rekordy ok. 45 sekund) i „minutowe". Widać więc, że przeciętny wyścig trwa od trzech do dziesięciu minut. Dodajmy, że diabelnie ciężkich.

Tory, po których mkniemy w bzyczących bolidach, zaprojektowano z fantazją. Są trasy długie i pełne zakrętów, są krótkie i piekielnie szybkie (cały czas na dopalaczu!). Te, które mają ziemną nawierzchnię męczą nieustannymi wybojami. Niesamowicie prezentują się przeszklone fragmenty toru, zaś momenty, w których wybijamy się na dobre kilka sekund w powietrze, zapierają dech. Twórcy GP duży nacisk położyli na triki, więc w grze aż roi się od skoczni, spiral, zakrętów i tuneli. Zdecydowali się także punktować co bardziej efektowne ewolucje, dzięki czemu zarabiamy nie tylko wygrywając wyścigi, ale także robiąc to po kaskadersku. Co więcej, każda sekunda spędzona w powietrzu powiększa nasze konto. Za zarobione punkty kupujemy cenne ulepszenia. Dylemat - szybko czy ładnie - musicie rozwiązać sami.

STUNT GP także pod względem grafiki może konkurować z każdą inną grą wyścigową. Tory i samochody w tym przypadku nie musiały wyglądać naturalnie. I nie wyglądają. Są za to świetnie animowane i kolorowe. W czasie walki, jaką nieustannie toczymy z innymi maszynami, sypią się iskry, droga upstrzona jest śladami hamowania, a z palonych na zakrętach gum wydobywa się gryzący dym. Ładne efekty świetlne, szczegółowe i barwne tekstury oraz płynne animacje to atuty STUNT.

Szkoda tylko, że muzyka jest taka mdła. Bardzo dynamiczne wyścigi aż proszą się o coś z kopem, energetycznego, pulsującego.

Jeszcze kilka elementów mogłoby wyglądać lepiej. Bogatszy mógłby być pewno wybór trybów gry. Championship to 20 wyścigów, dwa wieczory zabawy (inna sprawa, że kończyłem go trzy razy, żeby sprawdzić różne modele). Wyścig na czas - fajny, i jest nawet „duch" samochodu, który zrobił rekord danej trasy. Gorzej, gdy rekord należy do nas, a „ghost" jedzie zupełnie inaczej niż my. Serio - czas ma taki sam, ale w inny sposób pokonuje zakręty, zupełnie inaczej skacze itp. Dziwne. Jest jeszcze Arcade, czyli minimum ustawiania, maksimum akcji. Walczymy do pierwszego przegranego wyścigu. Klasyczne Exhibition pozwala wybrać liczbę i umiejętności przeciwników, trasę i inne szczegóły wyścigu. Stawkę zamyka tryb Stunt Challenge, w którym możemy pokazać kilka trików w specjalnej rynnie. Pomysł fajny, ale samochody ze STUNT GP to nie Dave Mirra czy Tony Hawk, więc ich ewolucje są drętwe i mało efektowne. Dodajmy do tego opcję multiplayer (dzielony na dwa ekran) i ... to wszystko. Nie najlepiej, panowie.

Bardzo, ale to bardzo brakuje replay'ów, bo niektóre niewiarygodne akcje chciałoby się obejrzeć dokładnie albo komuś pokazać. Poza tym samochodziki dziwnie wypadają z trasy - czasami wystrzeliwane są niczym rakiety hen, gdzieś w niebo.

Dłużej czepiać się nie ma sensu. To bardzo fajna, wciągająca i wymagająca gra, która wydana zostanie wkrótce po polsku. Trochę brak jej obecnie konkurencji, ale tym bardziej warto się nią zainteresować. A udany „freestyle stunt" cieszy nie mniej niż rekord trasy.

Ocena: 8

Producent: Team 17

Wymagania minimalne: Pentium II 200, 32 MB RAM, akcelerator 3D

+ Niesamowicie wciągająca

− Mało trybów rozgrywki

http://stuntgp

Seven Kingdoms:
strategia po pekińsku

ドガズヂガィギタ ゼテゼィースカンンナニラセムロケノマク

Eidos Interactive — firma znana głównie dzięki swojej flagowej produkcji TOMB RAIDER, postanowiła nas zaszokować i wreszcie wydać coś oryginalnego. Najprawdopodobniej FATE OF THE DRAGON nie stanie się dla gier strategicznych tym, czym przygody Lary Croft dla [illegible] TPP, ale to zdecydowany krok w dobrym kierunku. Nowy RTS ze stajni Eidos łączy [illegible] sze cechy gier z tego gatunku i dorzuca kilka nowych, zdecydowanie godnych uwagi.

MAO TSE VESUS MINH YANG

FOTD przenosi nas w czasy feudalnych Chin, a konkretnie do [illegible] n.e., kiedy walka o władzę nad gigantycznymi połaciami lądu toczyła się z pełną siłą. Po „Wielkiej Awanturze" na placu boju [illegible] trzy klany, na tyle silne, żeby zebrać i zorganizować wojska, które pozostały [illegible] wprowadzić je [illegible] do Władcy Najwyższego. Oczywiście, fabuła jest znacznie bardziej zawiła i rozbudowana, [illegible] dzo trudno się w tym wszystkim połapać [illegible] cji ogromnej liczby chińskich nazw i imion. [illegible], który nie zna chińskiego, z pewnością będzie [illegible] lała go głowa. To fakt trochę smutny, biorąc pod uwagę duży wysiłek twórców FOTD, którzy jako [illegible] z nielicznych sumiennie przyłożyli się do stworzenia interesującej fabuły.

JESZCZE NIE KOMUNIZM

Gra na pierwszy rzut oka wydaje się bardzo skomplikowana. Już samo zarządzanie ekonomią może okazać się nie lada problemem, a [illegible] nak już po przejściu świetnego tutoriala, który zapoznaje nas z meandrami ekonomii FOTD.

Skoro mowa o warstwie ekonomicznej gry, warto docenić autorów za dodanie kilku świetnych opcji, które czynią rozgrywkę bardziej realną, przynajmniej w stosunku do innych RTS-ów. Taką innowacją jest wprowadzenie surowców pierwotnych i wtórnych. Surowcem pierwotnym jest na przykład zboże, drewno i żelazo, a wtórnymi — jedzenie i wino. Wiadomo przecież, że armia nie będzie wcinać złotych kłosów prosto z pola. Surowce naturalnie pochodzą z farm, a przetworzeniem ich na chleb zajmuje się grupa chłopów związana z tzw. workshopem, z którego również pochodzą beczki wina.

Równie ciekawie rozwiązano sposób pozyskiwania złota, które jak wiadomo jest motorem napędowym wszystkich działań militarnych. W FOTD jego źródłem są podatki, które nakładamy na swoje miasta i wsi. Ich wysokość znacznie wpływa na morale jednostek, nie należy więc przesadzać.

Jeżeli [illegible] się w odpowiednich proporcjach przydziału chłopów do poszczególnych zadań, bez [illegible] ekonomiczną potęgę.

[illegible] oraz [illegible] silnej ekonomii [illegible] co myśleć o armii, ale zakładając, że ten etap mamy za sobą, możemy przystąpić do najbardziej satysfakcjonującego etapu gry. W zależności od scenariusza, musimy [illegible] bardzo różnym zadaniom, a nigdy [illegible] bez od[illegible]

PRZYCZAJONY TYGRYS

Podstawową [illegible] w grze są miecznicy, którzy [illegible] się z ludu. Wydawać by się mogło, że w czasach feudalnych tylko szlachta godna była chwycić za oręż, ale w FOTD w tej dziedzinie mamy równość.

Jeżeli jesteśmy przy militariach, warto zauważyć kolejną innowację. Nie „[illegible]" [illegible] ale je szkolimy. Po prostu wprowadzamy chłopa do budynku, a po jakimś czasie przemienia się on w żądnego krwi wojaka. To teoretycznie niewielkie urozmaicenie, jednak bardzo cieszy i, jak już wspomniałem wcześniej, dodaje grze realizmu.

Bardzo istotnym elementem są oblężenia miast, kiedy liczba posiadanych machin wo-

ドガズヂガィギタ ゼテゼィースカンンナニラセムロケノマクキハシトチツサソヒコミモネルメタテイスカンナニラセムチトシ

Twórcy FOTD postanowili stworzyć fabułę swojego RTS-a na kanwie prawdziwych wydarzeń historycznych. Fakt ten, choć godny podziwu, jest o tyle niefortunny, że mamy do czynienia z historią Chin. Wiąże się to z dużą ilością chińskiego nazewnictwa, zarówno nazw własnych, jak i nazwisk. Wszyscy chyba zdajemy sobie sprawę jak trudno to wszystko wymówić, a co dopiero zapamiętać, więc moje streszczenie fabuły polecam tylko zapaleńcom.

Pod koniec panowania dynastii Han trzej bohaterowie umocnili swoją pozycję na tyle, by utworzyć własne królestwo i zapanować nad nim. Cao Cao przejął położone na północy królestwo Wei, Liu Bei udał się na zachód by objąć panowanie nad królestwem Shu, a Sun Quan upodobał sobie południe, gdzie stworzył królestwo Wu. To by wyjaśniało tytuł gry (Trzy królestwa).

Akcja gry toczy się w latach 184 n.e. — 220 n.e., kiedy to każdy z wyżej wymienionych władców próbował podbić i zjednoczyć wszystkie królestwa, by stać się cesarzem i założyć nową dynastię.

Nazwa okresu „Trzech królestw" wzięła się od pewnej bardzo popularnej w Azji książki pt: „Romance of the Three Kingdoms", napisanej w roku 1350. Okres „Trzech królestw" stanowi swego rodzaju „złotą erę" w historii Chin. Nie dość, że ścierające się armie dawały popis geniuszu strategiczno-taktycznego, podziwianego do dzisiaj, to jeszcze dokonano ogromnego postępu technologiczno-naukowego.

Pro forma dodam jeszcze tylko, że w rezultacie, w roku 280, Sima Yan zjednoczył wszystkie królestwa i został ich władcą. Naturalnie w grze istnieją trzy zakończenia, każde mówiące o zdobyciu władzy przez prowadzonego przez gracza bohatera.

ドガズヂガィギタ ゼテゼィースカンンナニラセムロケノマクキハシトチツサソヒコミモネルメタテイスカンナニラセムチトシ

fate of the dragon

ハシトチツサソヒコミモネルメタテイスカンナニラセムチトシハキクマノリレルネモミコヒソサ **NA ostro**

Bolopunq

jennych często przechyla szalę zwycięstwa. Do wyboru mamy naprawdę fantastyczne jednostki. W AGE OF EMPIRES używało się praktycznie tylko katapult, tu możemy z oblężenia zrobić finezyjny popis zagrań taktycznych. Do typowych akcji pod murami zalicza się np. wysłanie balonów napełnionych powietrzem, które przez pewien czas pokazują, jaka siła czeka na nas za bramą, co pozwala na dokładne zaplanowanie ataku. Trzeba wziąć też pod uwagę, że jednostki męczą się w miarę upływu czasu i postępu działań. Wojska zaczynają męczyć się po opuszczeniu murów przyjaznego miasta, tracą tym samym siły bojowe. Jeśli zatem nie chcemy, żeby armia pod murami przypominała gromadę zombie, koniecznie musimy dowieźć kilka namiotów z zapasami. Namioty rozkłada się przed głównym placem boju i najbardziej zmęczone jednostki przez chwilę tam przechowuje.

Zapewne zastanawiacie się w tej chwili, o jakie oblężenie chodzi? Przecież to strategia czasu rzeczywistego, powinno się więc po prostu wjeżdżać do „bazy" przeciwnika i po kolei niszczyć wszystkie budynki. Tak nie jest, dzięki innowacji dotyczącej rozmieszczenia miast i wsi na mapie. Gra, generalnie rzecz biorąc, polega na rozwijaniu miast położonych za murami i zdobywaniu/niszczeniu miast wroga. Mamy do dyspozycji dwie minimapy. Jedna pokazuje wnętrze naszego miasta, a druga okolice wsi nadających się do zajęcia i opodatkowania oraz wejście do miasta wroga. Gdy do niego wchodzimy, ukazuje się nam minimapa analogiczna do tej, która pokazuje nasze miasto. W tzw. okolicach można natknąć się na różne bonusy, na przykład na posągi Buddy, które — zreperowane — dadzą nam pieniądze, surowce itd.

Interesująco podeszli autorzy do kwestii „mgły wojny", czyli zaciemnienia obszarów mapy, na których nie mamy w danej chwili żadnej jednostki. „Fog of war" z zasady rozpływa się w czasie marszu przez mapę, ale w tej grze po pewnym czasie „zamyka" się i zasłania przebyty jeszcze niedawno obszar. Żeby więc orientować się w sytuacji na placu boju, trzeba często prowadzić patrole, nawet przy użyciu najsłabszych jednostek.

WIĘC...

Mimo wszystkich opisanych zalet, walka jest najsłabiej opracowanym elementem FOTD. Teoretycznie mamy do dyspozycji wiele różnych jednostek, które w połączeniu z równie imponującym zestawem machin oblężniczych i innych elementów wpływających na walkę (np. dowódcy-bohaterowie), ale sam jej przebieg przypomina zadymę. Można wysilać się na kombinacje łuczniczo-miecznicze, ale to zdecydowanie za mało, żeby poczuć się prawdziwym taktykiem. Zasadniczo idea starć sprowadza się do wykorzystywania przewagi liczebnej i poziomu zmęczenia.

Inną wielką wadą gry jest jej powolność. Mimo ustawienia największej prędkości rozgrywki wszystko dzieje się i tak zbyt wolno. Dzięki temu mamy zapewnioną długą zabawę, ale zdecydowanie lepiej byłoby, gdyby wynikało to na przykład ze większonej liczby scenariuszy. Krokiem w tym kierunku było stworzenie zdecydowanie bogatszego, niż np. w AMERICA, trybu multiplayer, ale przy niewielkiej liczbie map i ten sposób zabawy skończy się stosunkowo szybko albo po prostu znudzi się. Przeciętna rozgrywka wieloosobowa to średnio 2 godziny. Ile można tak grać?

FOTD ma jednak więcej zalet niż wad. Należą do nich także naprawdę bardzo ładnie zaprojektowane budynki i jednostki. Grafika osiąga co prawda rozdzielczość jedynie 1024x768, ale tworzy fantastyczny, orientalny klimat.

Produkcja godna jest polecenia. Jeżeli Eidos pójdzie tą drogą, kolejna jego gra strategiczna będzie już absolutnym strzałem w dziesiątkę.

Ocena: 8

Producent: Eidos Interactive

Wymagania minimalne: Pentium 166, 32MB RAM, 110 MB HDD

+ klimat, innowacje.

− powolność.

www.eidosinteractive.com/

EUROPEAN WARS
COSSACKS

Yak

NOWY WIEK IMPERIÓW

COSSACKS może okazać się bardzo dobrym RTS-em w grze wieloosobowej. Co prawda możliwości wyboru jest tu dużo mniej niż w AGE OF EMPIRES, jednak osiem osób może komfortowo (duża liczba klatek na sekundę wyświetlanych nawet w przypadku dużych walk) pograć w sieci lokalnej lub przez Internet. Dzięki współpracy gry z większością serwisów internetowych można prowadzić rankingi, grać w lidze, prowadzić niekończące się boje na ladderach.

Przełom siedemnastego i osiemnastego wieku był dla Europy okresem nieprzerwanych wojen, w których udział brały prawie wszystkie narody Starego Kontynentu. Wielotysięczne armie piechoty i kawalerii uzbrojone w muszkiety, wspomagane nowoczesnymi armatami i moździerzami przetaczały się przez bezkresne pola, zamieniając je w morza krwi. Ponad osiemdziesiąt konfliktów (najważniejsze to wojna trzydziestoletnia, walka o dominację morską między Anglią i Hiszpanią oraz narodziny mocarstwa rosyjskiego) na zawsze zmieniło mapę polityczną świata. Nic więc dziwnego, że ten niespokojny okres stał się tłem gry EUROPEAN WARS: COSSACKS, stworzonej na Ukrainie przez firmę GSC.

Ta strategia czasu rzeczywistego, dbająca o oddanie historycznych realiów epoki, na pierwszy rzut oka bardzo przypomina produkcję w stylu AGE OF EMPIRES. Szesnaście państw, którymi możemy dowodzić (w tym Polska ze swoją wspaniałą husarią), a z których każde ma specyficzne jednostki, architekturę oraz metody prowadzenia walki, sześć surowców do wydobywania, chłopi jako siła robocza napędzająca gospodarkę, liczne (około 300) upgrade'y jednostek – wszystko widzieliśmy już w produkcji Microsoftu. I naprawdę trudno uwolnić się od wrażenia, że gramy w kolejny klon AGE-a. Różnice, z których większość można uznać za przewagę EW:C, dostrzega się dopiero po jakimś czasie.

DLA OKA

Najłatwiej zauważyć wyraźnie lepszą grafikę. Teren walk jest trójwymiarowy, bardzo szczegółowy i kolorowy. Odwzorowanie mapy w trzech wymiarach ma duży wpływ na walkę. Wojsko na przykład zmienia prędkość poruszania się w zależności od nachylenia drogi, a artyleria strzelająca z pagórków ma większy zasięg i celność. Największe wrażenie wywierają bitwy morskie, w których spotykają się szybkie fregaty, barki strzelające „przez pół mapy", najeżone działami pancerniki, pięknie animowane w 64 klatkach na statek. Dorzućmy do tego renderowanie wody w czasie rzeczywistym, efekty specjalne (dym, odłamki, ogień), a okaże się, że na Kozaków bardzo miło się patrzy.

OSPAŁA OFENSYWA

Twórcy twierdzą, że COSSACKS to gra, w której główny nacisk położono na walkę. I rzeczywiście, bitwy, w których mogą brać udział armie liczące do 8 tys. (!) jednostek, robią wrażenie. Niestety, dwie znaczące wady gry utrudniają rozkręcenie zabawy.

Po pierwsze rozgrywka jest koszmarnie wolna. W czterech kampaniach singlowych bardzo często nasze wojska muszą przejść lub przepłynąć przez całą mapę, co zajmuje przy największej prędkości gry około dziesięciu minut. W związku z tym zabawa sprowadza się do jednego kliknięcia i czekania. Jeżeli przejście całej misji zajmuje około dwóch, trzech godzin, połowę czasu tracimy na bezczynne oczekiwanie.

Druga wada dotyczy braku zrównoważenia gospodarczego. Nieobecność któregoś surowca na mapie w praktyce uniemożliwia rozwinięcie skrzydeł każdemu prawdziwemu strategowi. Ponieważ w EW:C zastosowano ciekawy sposób odzwierciedlania potrzeb armii (zaopatrzenie oraz żołd), utrzymanie dużej liczby elitarnych wojsk często staje się koszmarnie trudne lub wręcz niemożliwe. Flota na przykład potrzebuje stałych dostaw złota, a każdy strzał (dotyczy to wszystkich jednostek strzelających z broni prochowych) powoduje zużycie węgla oraz żelaza. Jeżeli marynarze nie dostaną wypłaty, załoga statku natychmiast się zbuntuje i zacznie atakować wszystkich dookoła, natomiast brak żelaza lub węgla powoduje wstrzymanie ostrzału.

Nie twierdzę, że pomysl stałych opłat jest niedobry. Wręcz przeciwnie. To ciekawa próba przedstawienia historycznych realiów prowadzenia wojny. Natomiast jeżeli na mapie nie ma wszystkich kopalni (a zdarza się to bardzo często), jesteśmy skazani na ciągły handel wymienny lub, co gorsza, rezygnację z drogich jednostek, co sprowadza się do prowadzenia wojny nędzną piechotą. Cała finezja walki znika, bardziej przypomina ona starcia kibiców niż zorganizowanych oddziałów.

NA FRONT!

Jeżeli uda nam się jednak wystawić prawdziwą armię, mamy pełne pole do popisu. Oficerowie mogą ustawiać oddziały w formacje, które w zwartych szeregach uzyskują dodatkowe możliwości walki. Stojąca w drugiej linii artyleria skutecznie dziesiątkuje piechotę, a atak z flanki konnicą zmieni najbardziej nawet zdyscyplinowany oddział w pierzchającą bezładnie bandę. Ciekawym pomysłem było uzależnienie skuteczności artylerii od pola ostrzału: rykoszety kul padających na podłoże skaliste powodują dużo większe spustoszenie niż atak na wojska schowane w lesie lub przeprawiające się przez moczary. Producenci wykazali się dużą pomysłowością, dbając o takie szczegóły, jak zajmowanie niebronionych budynków lub przejmowanie armat. Zdobyć umocnione wieże obronne można natomiast tylko za pomocą artylerii lub grenadierów. Uzbrojona w miecze piechota nic tu nie wskóra, nawet jeśli będzie atakować mury miasta przez tysiąc lat.

LOGICZNA LOGISTYKA

Gospodarka w EW:C jest dosyć prosta, jednak szybkie ustawienie optymalnej machiny zamieniającej tony złota w mięso armatnie – bardzo trudne. Surowce nigdy się nie kończą, wystarczy więc teoretycznie skierować dużo siły roboczej do lasów, na pola i do kopalni, jednak cały problem tkwi w wynalazkach odzwierciedlających postęp naukowy. Większość upgrade'ów jest koszmarnie droga, z drugiej jednak strony mają one znaczny wpływ na produkcję i siłę wojska. Czasem wynalazki są konieczne do stworzenia nowych rodzajów jednostek (np. armata wielolufowa, która jest pierwowzorem szybkostrzelnych dział przeciwlotniczych) dających kolosalną przewagę na polu walki. Wybór inwestycji należy do kluczowych decyzji strategicznych.

COSSACKS to dobra gra, która może okazać się przebojem, zwłaszcza jeżeli producent upora się z patchem i zlikwiduje kilka dość poważnych błędów. Sporo zależy także od firmy IM Group, która przygotowuje polską wersję językową. Dużą zaletą gry jest dołączona do niej encyklopedia oraz dokładnie opisane tło historyczne. Jeżeli ktoś ma we wrześniu poprawkę z historii, a nie chce mu się ślęczeć nad nudną książką, EW:C będzie dla niego rozsądną, a zarazem miłą alternatywą.

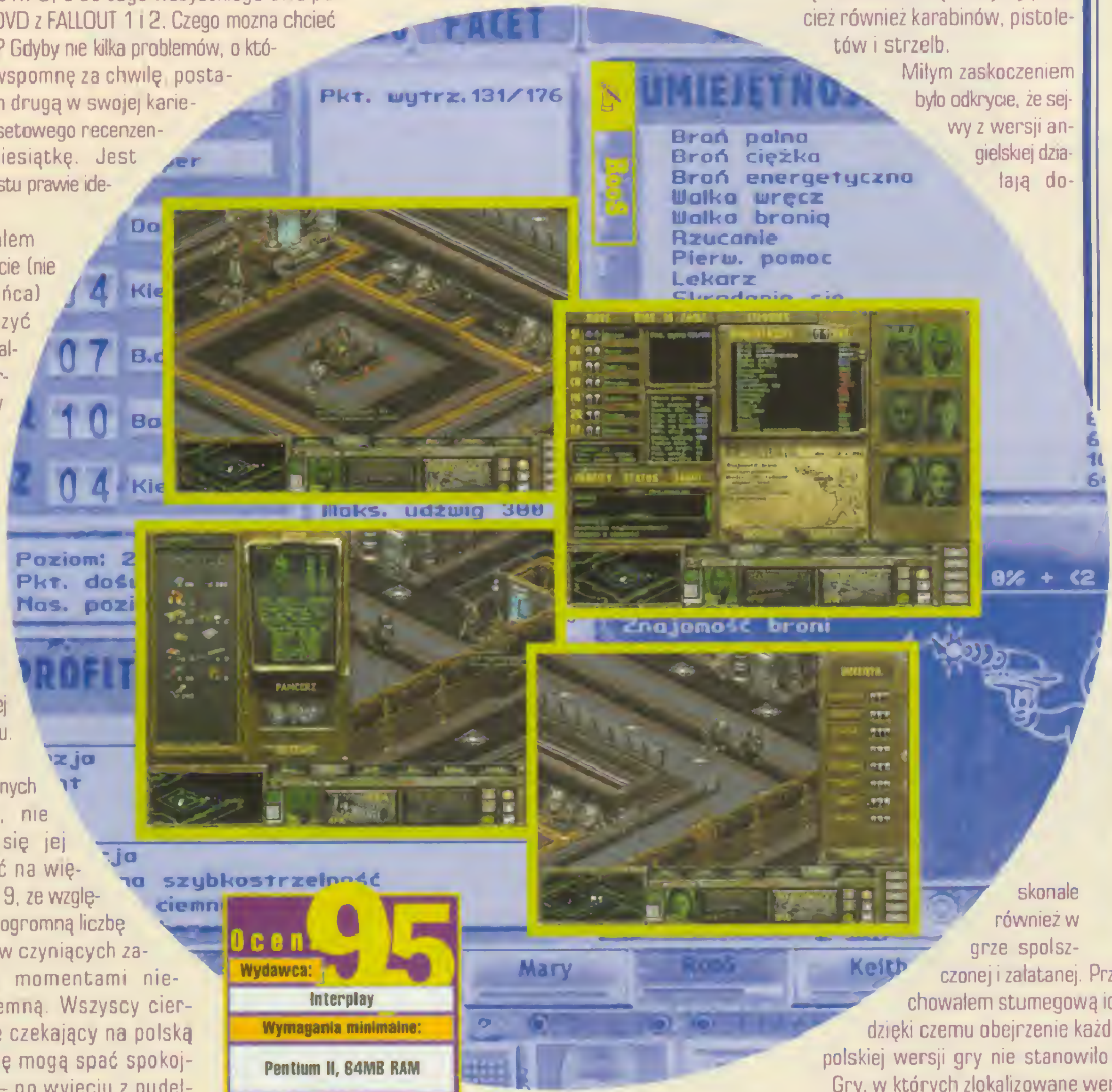
FALLOUT TACTICS PL

O jedno "E" za daleko

Trzecia z kolei gra osadzona w postnuklearnych realiach legendarnego Dzikiego Zachodu wreszcie doczekała się polskiej wersji językowej. Jest dobrze, ale mogło być dużo lepiej.

Na początek trzeba wyraźnie zaznaczyć, że tak dobrą grę, jak FT, bardzo trudno spaprać. CD Projektowi na szczęście się to nie udało. Za 99 złotych dostajemy trzy płyty z grą, czwartą z dodatkową misją i „papierowym" Fallout RPG, a do tego wszystkiego dwa pudełka DVD z FALLOUT 1 i 2. Czego można chcieć więcej? Gdyby nie kilka problemów, o których wspomnę za chwilę, postawiłbym drugą w swojej karierze resetowego recenzenta dziesiątkę. Jest po prostu prawie idealnie.

Miałem szczęście (nie do końca) ukończyć oryginalną wersję gry dwa miesiące przed wydaniem jej w kraju. Mimo ogromnych chęci, nie dało się jej ocenić na więcej niż 9, ze względu na ogromną liczbę błędów czyniących zabawę momentami nieprzyjemną. Wszyscy cierpliwie czekający na polską wersję mogą spać spokojnie — po wyjęciu z pudełka instaluje się połatana wersja 1.25, pozbawiona najbardziej uciążliwych przeszkadzaczy. Można wreszcie mutować, rekruci awansują razem z głównym bohaterem, gra w trybie Tough Guy daje trzy razy więcej XP itd. Nadgorliwi muszą pamiętać, by nie instalować ściągniętego z sieci patcha — spowoduje on tylko zanik polskich tekstów w grze.



Ocena: 95

Wydawca: Interplay

Wymagania minimalne: Pentium II, 64MB RAM

+ rewelacyjne dodatki.

− tylko można spolszczenie.

http://cdprojekt.com

Grałem już w produkty spolszczone dużo lepiej, na przykład sequele BALDUR'S GATE i DIABLO. Głosy aktorów w oryginalnej wersji gry dobrano prawie perfekcyjnie, czego nie da się niestety powiedzieć o polskim odpowiedniku. Intro wypada całkiem nieźle, potem jednak zaczynają się rozmowy z generałem Barnakim, który miał silny teksański akcent, a swoimi przemowami potrafił wzbudzać w graczu prawdziwe uczucia. Polski odpowiednik jest beznamiętny, szary i niewyraźny. Na szczęście Dekker jest już lepszy.

Większość tekstu przetłumaczono bez zarzutu, jednak zdarzają się denerwujące błędy. Jeden z bossów biegnąc w stronę gracza ryczy "zajębię cię", wzbudzając litość i śmiech zamiast strachu. Wyrażenie "humanoid bot" przetłumaczono jako "android", choć z postaciami opisanymi przez Dicka i pokazanymi w filmie Scotta nie mają wizualnie kompletnie nic wspólnego. Niektóre ksywki członków drużyny pasują doskonale, na przykład "Luneta" jako "Farsight", inne wykrzywiają usta w znak zapytania - "Mary" jako "Mother". Niefortunnie nazwano umiejętność posługiwania się bronią białą. "Walka bronią" dotyczy przecież również karabinów, pistoletów i strzelb.

Miłym zaskoczeniem było odkrycie, że sejwy z wersji angielskiej działają doskonale również w grze spolszczonej i załatanej. Przezornie zachowałem stumegową ich kolekcję, dzięki czemu obejrzenie każdej z misji w polskiej wersji gry nie stanowiło problemu.

Gry, w których zlokalizowane wersje grałem z równie dużą przyjemnością, co w oryginał, mogę policzyć na palcach jednej ręki. FALLOUT TACTICS do nich nie należy, ale moje kryteria oceny są pod tym względem dość surowe. Gracze nie mający wcześniej kontaktu z angielskim FT nie zwrócą pewnie uwagi na nieco słabsze zaangażowanie aktorów podkładających głosy. Dostaną za to pudełko z najlepszą w historii polskiego rynku gier komputerowych zawartością. Za niecałą stówę. Nie radzę się zastanawiać ani sekundy.

TROPICO

VIVA LA REVOLU... PRZEPRASZAM. NIECH ŻYJE REWOLUCJA!

BEZ OGRANICZEŃ

Przy okazji recenzowania gry TROPICO (Reset 6/01) napisałem, że producenci ustalili limit liczby obywateli wyspy na pięćset osób. Była to prawda — taka liczba pojawiła się także w oficjalnym FAQ do gry. Wykupienie w sklepie TROPICO, które tego limitu nie posiada. W ciągu półtora miesiąca, od wydania angielskiej wersji gry (którą opisywałem) do wersji polskiej (której opis właśnie czytacie) blokada została zdjęta. Zmieniony został także zapis w FAQ. Obecnie możemy cieszyć się niczym nieograniczonym rozwojem naszej wyspy. Zwiększa to trochę motywację do dalszej zabawy, która w specyficznych, statycznych grach simopodobnych powinna być wysoka. Dzięki brakowi ograniczeń możemy próbować pobić rekord populacji lub grać do momentu, w którym na wyspie nowi mieszkańcy nie będą już mieli gdzie wcisnąć stopy. W recenzji pisałem, że brak opcji multiplayer można próbować zrekompensować, chwaląc się przed kolegami swoimi osiągnięciami, zawsze jednak wiadomo było, że nikt nie wyjdzie poza 500 mieszkańców. Teraz horyzonty zostały poszerzone i, jak mawiają w USA: sky is the limit.

Bolopunq

Ocena: 8

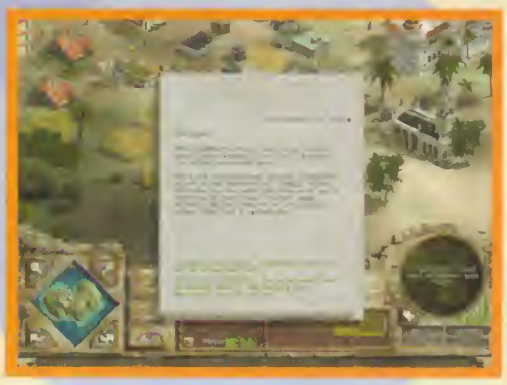
Producent: Poptop Software

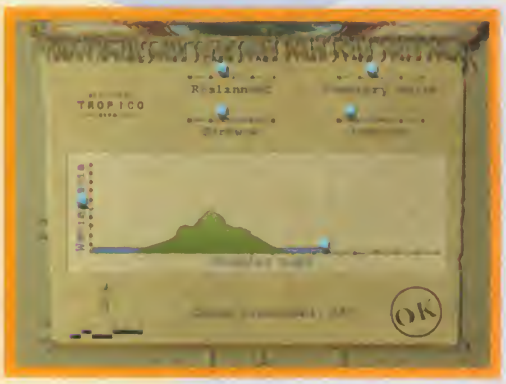
Wymagania minimalne: Pentium 200, 32MB RAM, 820 MB HDD

Grafika, klimat

Monotonia

www.take2games.com





Polska wersja gry TROPICO jest kolejnym dowodem na to, że nie tylko CD PROJEKT potrafi profesjonalnie podejść do kwestii polskich wersji językowych wydawanych przez gier. Nie jest jednak problemem przetłumaczyć prostą strzelaninkę (vide SERIOUS SAM), w której ilość tekstu porównywalna jest do ogłoszenia z supermarketu. Problemem jest zrobić to dobrze w grze takiej jak TROPICO, gdzie tekstu jest stosunkowo dużo, a jego zrozumienie zasadniczo wpływa na przebieg rozgrywki.

Teoretycznie schemat gry jest bardzo podobny do innych produkcji ekonomiczno-strategicznych (stawianie budynków, zarabianie pieniędzy, powiększanie populacji), ale istnieją tu dosyć oryginalne powiązania ekonomiczne, których po prostu trzeba się nauczyć. Nauczycielem jest znakomity tutorial, a dodatkowo po kliknięciu na każdym budynku, edykcie i opcji, na dole ekranu pojawia się obszerne wyjaśnienie danego zagadnienia. Bardzo istotne jest, żebyśmy rozumieli te komunikaty.

Tłumaczenie przygotowane jest bardzo dobrze. Teksty są klarowne i łatwe do zrozumienia, czyli takie, jakie być powinny. Bardzo niewiele jest niefortunnych sformułowań. Jedyne, jakie udało mi się wyłapać, wiązało się z poziomem zadowolenia mieszkańców, przetłumaczonym jako „szczęśliwość".

Samo stylistyczne tłumaczenie to jednak nie wszystko. Liczy się również techniczny poziom jego wykonania. Ten z kolei jest doskonały. Szczerze powiem, że nie zauważyłem ANI JEDNEJ literówki, co bardzo pozytywnie świadczy o profesjonalizmie „wklepywaczy".

Inną kwestią jest lektor i spolszczenie tekstów mówionych. Pomysł bardzo dobry, w dodatku świetnie się tutaj sprawdza, ale do jego wykonania mam kilka uwag. Nie ma sensu wykorzystanie dwóch lektorów. O ile pierwszy z nich radzi sobie bardzo dobrze, ma fajny akcent, mówi bardzo wyraźnie itd., to drugi jest wepchnięty nieco na siłę. Dodatkowo, jego pseudoamerykański akcent jedynie denerwuje, a nie śmieszy. Na szczęście nie słyszymy go zbyt często.

Polska wersja językowa jest plusem TROPICO, ale zasadniczo nie zmieniła charakteru rozgrywki. Niewątpliwie ułatwi jednak wielu graczom kontakt z tą stosunkowo skomplikowaną grą. Ważne jest też usunięcie limitu populacji. Wraz z tą zmianą autorzy dali nam nowy zastaw możliwości, a miłośnikom księgi Guinnessa możliwość zostania rekordzistą. Dojście jednak w TROPICO do liczby mieszkańców wynoszącej powiedzmy dwa tysiące z pewnością odbije się na zdrowiu fizycznym i psychicznym gracza.

Dlatego, po dogłębnym przemyśleniu całej sprawy, naradzie w Red_akcji i rozważeniu wszystkich za i przeciw zarówno tłumaczenia, jak i nieograniczonego limitu populacji, podnosimy ocenę z 7.5 na 8. To naprawdę wysoka ocena. TROPICO nie ma większych usterek, ale na więcej nie zasługuje.

GIANTS: OBYWATEL KABUTO

Leviathan

GIGANTOMANIA PO POLSKU

Gdzieś w kosmosie, na małej planecie, spotkały się trzy siły. Każda z nich miała inny cel i każda chciała dojść do niego po swojemu. I wszystkie (prawie) strony konfliktu mówią po polsku. .

EXTRAGIGANT

Xtra Gra zaatakowała po raz drugi. Tym razem CD Projekt wydał GIANTS: OBYWATEL KABUTO. Program w polskiej wersji językowej, z pudełkiem, instrukcją i pismem poświęconym grze kosztuje niecałe 30 złotych. Niewiele, jak na tak dobry produkt.

Grafika olśniewająca. Otoczenie, w którym działamy — wspaniałe, postacie i budynki szczegółowe i dobrze zaprojektowane. Dźwięki także nie rozczarowują. Możemy między innymi włączyć efekt pogłosu albo opcję rozchodzenia się dźwięku w zależności od ukształtowania powierzchni.

Grać możemy trzema rasami. Mekaryni zostali zmuszeni do pozostania na wyspie z powodu awarii pojazdu, którym wybierali się na wakacje. Władczynie mórz to okrutne istoty, które kiedyś rządziły tą krainą. Stworzyły gigantycznego Kabuto, który miał chronić je przed najeźdźcami, jednak stał się świadomą, potężną istotą i przeciwstawił swoim stwórczyniom. Zdziesiątkowane, skryły się w morzach i planują odzyskać utracone ziemie.

PRECZ Z CENZURĄ!

Na pudełku GIANTS widnieje wielki napis, który informuje, że gra jest w wersji nieocenzurowanej. Na Zachodzie fachowcy od przyznawania kategorii wiekowych są strasznie wyczuleni na wszelkie elementy drastyczne i erotyczne. W słynnym z brutalności CARMAGEDDONIE w wersji brytyjskiej ludzie zostali zastąpieni zielonokrwistymi zombie, a w niemieckiej można było rozjeżdżać tylko roboty.

Polska edycja GIANTS jest pozbawiona cenzury. Co to oznacza? Ano to, że w przerywnikach filmowych Mekkowie pozwalają sobie czasem na niecenzuralne komentarze, a Delfi w przeciwieństwie do wersji zachodniej zamiast używać gustownego stroju kąpielowego, biega topless. Dzięki temu gra zyskała na charakterze i oprawie wizualnej. Żyć, nie umierać...

KABUTO POLAKIEM?

Gra obfituje w przerywniki, które przekazują dalszy ciąg historii i pełne są zabawnych scenek oraz komentarzy. Spolszczenie na szczęście nie wpłynęło negatywnie na jakość gry. Wszystkie opcje w menu oraz dialogi zostały spolszczone profesjonalnie.

Głosy lektorów dobrano bardzo starannie, aby oddać charaktery postaci. Najtrudniejsze było znalezienie człowieka, który odpowiednio odtworzyłby ryk Kabuto, ale i z tym sobie jakoś poradzono. Zastrzeżenia można mieć jedynie do głosu Delfi — jednej z władczyń mórz. Na przykład w sytuacji, gdy któryś z przeciwników zrani naszą ponętną bohaterkę, wydaje ona dźwięki jakby... hmm... było jej bardzo przyjemnie.

Instrukcja napisana jest w takim samym, dobrym stylu, jak cały program. Mnóstwo w niej humorystycznych tekstów i porad. Ale to pozwala wczuć się w nastrój.

Wraz z grą otrzymujemy pisemko, w którym oprócz szczegółowego opisu gry (nie spodziewajmy się poważnej lektury) znajdujemy zestaw newsów ze świata komputerów, a także wywiad z twórcami GIANTS.

Ocena: 95

Producent:	Planet Moon
Wymagania minimalne:	PII 350, 64 MB RAM, akcelerator 3D
+	świetne spolszczenie.
−	[illegible], kilka bugów graficznych.

www.interplay.com/giants

NIEGIGANTYCZNY WYDATEK

Za 30 złotych dostajemy produkt, który powinien zadowolić każdego. Gra jest atrakcyjna i nowoczesna, świetnie ją spolszczono i wydano profesjonalnie. Szkoda że na Zachodzie GIANTS: CITIZEN KABUTO nie zrobiła kariery.

Z TRZEWI TORBY LISTONOSZA

SERIOUS SAM: PIERWSZE STARCIE

Pewnego pięknego, słonecznego dnia do Red_Akcji zawitał listonosz, niosąc w swej torbie codzienną korespondencję. Tym razem, prócz tradycyjnych trzech listów, przytachał bardzo dziwny pakunek. W skrzyneczce z napisem „Uwaga! Poważna przesyłka" znajdował się list z pieczęcią w kształcie bomby. Nikt nie miał najmniejszej ochoty sprawdzić, jaka jest zawartość koperty, został więc wybrany ochotnik. Zgadnijcie, na kogo wypadło?

Z pewną taką nieśmiałością zabrałem się do rozpakowywania koperty. Tow. redaktorzy dodawali mi otuchy z wnętrza szafy pancernej. Na szczęście koperta nie pozbawiła mnie żadnej z kończyn i mogłem zabrać się do czytania.

Treść listu była następująca:

Witam!

To ja, wujek Poważny Sam. Muszę wam opowiedzieć, jak ci nudziarze z działu marketingu zmusili mnie do ciężkiej intelektualnej pracy.

Siedzę ja sobie spokojnie koło mojej przyczepy w wersji lux, panienki biegają wokoło przynosząc mi orzeźwiające drinki, a tu nagle telefon. Goście z marketingu poinformowali mnie, że w obecnych czasach nie wypada już wydawać gier na rynkach zagramanicznych w moim ojczystym języku, tylko trzeba je odpowiednio dostosować. Stwierdziłem, że może zająć się tym mój dubl... znaczy statysta, a oni na to że nie za bardzo, bo ostatnio koleś potknął się, wpadł do dziury wypełnionej jakimś kosmicznym motłochem i jeszcze stamtąd nie wylazł. Znaczy — już chyba nie wyjdzie.

Więc co mi pozostało... Zabrałem kilka podręcznych giwer, leksykon słówek ludzko — ludzkich i wyruszyłem w drogę. Tak na marginesie muszę zaznaczyć, że drogówka jest strasznie upierdliwa. W końcu aż tak bardzo nie przekroczyłem prędkości na drodze osiedlowej. Wielka mi awantura o głupie 100 km/h i parę wystraszonych staruszek.

Dotarłem w końcu na miejsce, a tam dowiaduję się, że cała gra ze mną w roli głównej (oklaski!) ma być spolszczona. Na początku chciałem odmówić, każdy przecież wie, że łatwiej jest ubić największego kosmitę niż nauczyć się tej słowiańskiej mowy. Poza tym komentarze moje i tego żałosnego pozera Duke'a brzmią najlepiej po angielskiemu, wszyscy to wiedzą, nie? Szczęście mi jednak dopisywało, gdyż do pomocy oddelegowano mi bardzo, hmm..., wykształconą asystentkę, biegle władającą językiem. Po polsku też oczywiście mówiła. Przystałem na propozycję zlokalizowania programu. Pół miliona kosmobaksów piechotą nie chodzi.

Część informacyjną z komputera Netris przetłumaczyliśmy podczas romantycznej kolacji przy świecach. Przyznaję, że ta część spolszczania wyszła nam najlepiej. Tłumaczenie jest wierne i dokładne, znajduje się tam wiele szczegółowych informacji dotyczących stworów, jakie spotykam na swojej drodze. Opisy broni robiłem sam (poważnie!). W końcu to najprzyjemniejsza część całej roboty.

Okazało się potem, że przy opisie bezgłowych ciołków wpisaliśmy omyłkowo "ścięty". Brzmi to trochę głupio, ale niestety mięczak od programowania zapomniał kodu do komputera i została stara wersja. A poza tą pomyłką nie za bardzo jest się czego czepiać.

Jak się okazało, najgorsze przyszło potem. Zamknęli mnie w studiu, gdzie miałem nagrywać kwestie mówione. Jak wszystkim wiadomo, moje zdolności oratoryjne są jedyne w swoim rodzaju. Tutaj dali mi jednak na kartce to, co mam przeczytać, i kopara opadła mi do podłogi. Jak to powiedzieć? Męczyłem się ze trzy dni. A wynik? Słaby... Jakiś profesor z grologii słowiańskiej stwierdził, że przypomina to mowę jakiejś postaci ze starej polskiej gry pod tytułem FRANKO. Nie był to bynajmniej komplement. Chciałem powtórzyć całą sesję nagraniową, ale skończyła im się taśma, a poza tym to oni robią przerwę na herbatkę ziołową, a potem wysyłają taśmy do zgrania. I tak polska wersja językowa była opóźniona w porównaniu z ludzką. Już łapałem za giwerę, aby ich nauczyć szacunku dla ludzi pracy, lecz przypomniałem sobie, że wyjeżdżając w pośpiechu zapomniałem zabrać amunicji kaliber 44. Pozostała więc wersja a'la FRANKO.

Moja gra, jak stwierdziłem później, nie straciła na szczęście wiele ze swego klimatu. Z wyjątkiem kwestii (właśnie sobie przypomniałem, że miałem wtedy niedyspozycję głosową - piwo w polskich knajpach sprzedają wyjątkowo zimne, szczególnie dziesiąte) reszta jest starannie przetłumaczona i dopracowana.

Kończę i pozdrawiam Was bardzo atomowo.

Poważny Sam

Ocena: 7

Producent:	Croteam
Wymagania minimalne:	PII 400,64 MB RAM, akcelerator 3D
+	klimat
−	spolszczony wokal
	www.croteam.com/
	Leviathan

Na samym dole była widniała mała adnotacja: „Po przeczytaniu wiadomość ulegnie samozniszczeniu w wybuchu termonuklearnym".

CO!?! Chłopaki! Otwórzcie szafę pancerną!!!!!

SUPER TAXI DRIVER

CZWARTA TARYFA

Krooger – son of taxi driver

Czy kiedykolwiek gry opowiadały o pracy taksówkarza? Jedynymi były chyba kultowe dziś QUARANTINE i ROAD WARRIOR. Wątek taksówkarski pojawił się także w GRAND THEFT AUTO, gdzie po przejęciu taryfy można było zabrać pasażera i wozić go po mieście. SUPER TAXI DRIVER stanowił szansę na podtrzymanie tego gatunku przy życiu. Był zwiastunem czegoś nowego. Niestety, okazał się kompletnym niewypałem.

Grając w SUPER TAXI DRIVER, wcielamy się w taksówkarza pracującego dla jednej ze zwalczających się korporacji, gdzieś w Ameryce Południowej. Klimaty są gorące, mulatki ogniste, a wszystkie samochody to kabriolety.

Każdy z pojazdów ma inne przyspieszenie, prędkość maksymalną i przyczepność. Niestety, zmiana parametrów na lepsze jest całkowicie niezauważalna. A szkoda.

Gra jest po prostu nudna. Taksówkę prowadzi się wyjątkowo łatwo, pasażerowie przychodzą, odwozisz ich na miejsce, jedziesz po kolejnych, a w tle przygrywa kiczowata muzyka (miłośnicy gorącej samby będą zawiedzeni). Po pewnym czasie przechodzisz do kolejnej misji i tak w kółko. Miasto jest na tyle małe, ograniczone i schematyczne, że jeżdżąc dłużej można dostać niezłego krećka — wszystkie ulice wyglądają tak samo, skrzyżowania są podobne, budynki wyglądają jednakowo, tło jest fatalnej jakości, a gracz z odrobiną wrażliwości plastycznej dostanie mdłości od kolorów. Obejmując posadę taksówkarza, oczekiwałem akcji, nowych wrażeń i opalonych na brąz dziewczyn kiwających się w rytm reagge. Nadaremnie.

Oprawa audiowizualna sprawia wrażenie odwalonej w pośpiechu chałtury. Grafika jest, używając ogólników, fatalna. Kiedy chcemy wjechać na trawnik napotykamy „niewidzialną ścianę" i oglądamy połamane tekstury drzew. Jeżdżąc po mieście chcielibyśmy mieć nieco swobody i duże pole do manewrów, a tu mamy wrażenie poruszania się stresującym, przezroczystym tunelem. Ulice wyglądają na opustoszałe, liczba przechodniów ogranicza się tylko do naszych pasażerów, reszta ewentualnych pieszych postanowiła chyba zostać w domach. Na dodatek inni kierowcy jeżdżą tak, jakby prowadzili odpustowe samochodziki nakręcane sprężynką.

Najbardziej irytująca jest jednak muzyka. Dłużej niż przez kilka sekund słuchać się jej po prostu nie da, a lepszy dźwięk znajdziemy w grach znajdujących się w telefonach komórkowych. Denerwującą melodię można oczywiście wyłączyć, ale wtedy będziemy grali praktycznie w ciszy.

Wątpliwej jakości zabawa SUPER TAXI DRIVER rodzi pytania. Najważniejsze z nich — kto zatwierdził wysłanie do sklepów produktu o tak niskiej jakości? Ile będzie osób, które dadzą się naciągnąć? Uczciwość nie pozwala jej polecić nawet, gdyby rozdawano ją darmo. Może w czasach Spectrum i wczesnych Commodore byłaby hitem, lecz gry napisane na Amigę są już dla niej poza zasięgiem. Czas spędzony na jej testowaniu uważam za stracony i już niedługo zacznę dochodzić od Red_Akcji roszczeń za zużyty prąd i popsute oczy...

Ocena: 3

Producent: Aldura Inc.

Wymagania minimalne: Pentium II, 32MB RAM, 40 MB HDD

+ taryfa

− cała reszta

www.taxi-art.com

ENFORCER X-COM

Matka Ziemia znów jest w niebezpieczeństwie! Hordy żądnych krwi i ziemskich uciech Obcych atakują naszą planetę. Opór może im stawić tylko jedna jednostka - Enforcer. No to do boju!

X-COM ENFORCER jest grą reprezentującą gatunek TPP. Poruszamy się mocno opancerzonym robotem, który ma tylko jeden cel: zmienić wszystkich kosmitów w bardziej lub mniej wysmażone steki. Główny nacisk twórcy gry położyli na dynamizm rozgrywki i szybką akcję. Fabuła odgrywa tu stanowczo drugo- albo trzeciorzędną rolę. Przedzierając się przez kolejne poziomy unicestwiamy coraz większe i bardziej urozmaicone obce formy życia. Czasami po jednej misji na naszym koncie jest ponad pięćset ofiar! Coś dodać?

Do naszej dyspozycji oddano całkiem pokaźny arsenal, który z biegiem czasu wzbogaca się o nowe, bardziej śmiercionośne narzędzia zbrodni. Szarych, niebieskich i różowych w zielone ciapki możemy eksterminować m.in. miotaczem ognia, rakietnicą, wyrzutnią wirujących ostrzy lub zamrażarką. Po każdej akcji, za uzyskane punkty usprawniamy broń lub możliwości naszego Enforcera.

Poziomy, które przyszło nam „sprzątać", są rozległe i ciekawie zaprojektowane. Walczymy na ulicach miast, w centrach handlowych, na boisku do futbolu, w metrze i w samolocie zaatakowanym przez obcy statek. Podczas eksploracji poziomów natrafiamy na najróżniejsze „wspomagacze", dzięki którym zwiększa się nasza szybkość i wytrzymałość pancerza. Poza tym, jeżeli uda nam się zebrać literki tworzące słowo „Bonus", po zakończonej misji przenosimy się do poziomów premiowych, w których musimy jak najszybciej zbierać dodatkowe punkty.

W działaniach bojowych pomaga nam nasz twórca, lekko stuknięty doktorek, który podnieca się efektywnością swojego dzieła i udziela nam porad i wskazuje drogę do końca etapu.

Gra wykorzystuje engine UNREAL TOURNAMENT. Nic więc dziwnego, że graficznie prezentuje się bardzo dobrze. Szczególnie podobać się mogą wysokiej klasy efekty świetlne i świetnie podłożone dźwięki. Ogólnie program został wykonany na tyle dobrze, że na tle nowocześnie zrealizowanych gier nie przynosi wstydu swym twórcom. Nie mieli oni chyba zamiaru zrewolucjonizować świat gier komputerowych, ale na rzeczy na pewno się znają.

Na najnowszego X-COMA należy spojrzeć z pewnym dystansem. Nie jest to gra wymagająca ani specjalnie ambitna. Świetnie nadaje się za to jako nie angażująca zbyt poważnie szarych komórek, dynamiczna rozrywka w dobrym stylu. Z takim podejściem zyskuje na jakości - inaczej można stwierdzić, że jest to produkt mało oryginalny, w którym twórcy zamiast wymyślić ciekawą fabułę zarzucili nas gigantyczną liczbą Obcych.

Gra równie dobrze mogła zostać wydana pod zupełnie innym tytułem. Ma ona tyle wspólnego z klasycznym X-COMEM, co warzywniak z supermarketem. Prawdopodobnie przez wykorzystanie znanej nazwy chciano zwiększyć sprzedaż produktu, licząc na to, że fani klasycznej serii strategicznej też dadzą się „złapać". Nie zmienia to jednak faktu, że warto jest poświęcić kilka dłuższych chwil na beztroską eksterminację kosmicznego badziewia, a potem wrócić do gier, w których trzeba myśleć.

Ocena: 7

Producent:	Hasbro Interactive
Wymagania minimalne:	P233, 32 MB RAM, 500 MB HDD, akcelerator 3D
+	grafika – rozdzielająca
–	dziwne, dlaczego X-com?

www.xcomenforcer.com/

Leviathan

Only 18 more to go...

FREEDOM: FIRST RESISTANCE

ZA WOLNOŚĆ? ZAPOMNIJ

[illegible] Historia zaczyna się dziewięć miesięcy po inwazji, gdy [illegible] Angel Sanchez otrzymuje list z propozycją wstąpienia w szeregi ruchu.

FREEDOM jest grą typu action adventure z akcją przedstawioną z perspektywy trzeciej osoby. Czeka nas wiele starć z wrogami oraz rozmów z napotkanymi postaciami. Niestety, na tym dobre wieści się kończą. Gra zapowiadała się nieźle, ale jej niedopracowanie woła o pomstę.

Wykorzystano ulepszony, ale wiekowego już engine'u gry RAINBOW SIX. Kolorystyka i wygląd lokacji mogłyby się podobać, ale... kilka lat temu. Szaro, buro, nieładnie. Okolice które przychodzi nam zwiedzić przez 18 misji (+ 5 opcjonalnych), to świat zniszczony przez wojnę. Tymczasem nawet zaśmiecona ulica sprawia wrażenie sterylnej. W dodatku pełno ślepych zaułków i wielkich pustych przestrzeni. Korytarze są nieproporcjonalne, albo mamy wrażenie, ze nasza bohaterka widzi sufit z perspektywy ośmiolatki, albo, że znajdujemy się w szybie wentylacyjnym.

Razi także udźwiękowienie gry. Co prawda głosy postaci są dobre, ale już na przykład broń palna nie wydaje praktycznie żadnego dźwięku. Muzyka też jest całkiem niezła, jednak pojawia się w zupełnie bezsensownych momentach. Gdy zostajemy zaatakowani, nie słychać nic, gdy stoimy bezpieczni w pustym pomieszczeniu, słyszymy zdecydowane tony.

Oprócz głównej bohaterki kontrolować możemy jeszcze inne postacie (maksymalnie dwie). Ukończenie wszystkich misji jest niezbędne do przejścia etapu.

Mięśniak Jimmy jako jedyny potrafi wykonać zadanie. [illegible]

[illegible] W efekcie kierować musimy każdym z nich osobno.

Jeszcze gorzej wygląda AI przeciwników. Obcy, którzy byli w stanie podbić całą planetę, są za głupi, by ominąć [illegible], gdy nas ścigają.

W dodatku są ślepi — żeby nas zauważyć, musimy do nich podejść na odległość metra i poklepać po ramieniu.

Starcia przynoszą kolejne frustracje. Używać broni możemy jedynie wtedy, gdy nad naszym wrogiem pojawi się zielony trójkącik. W dodatku walka polega na jak najszybszym klikaniu myszką, nie możemy strzelać w biegu. Najgorsze jednak jest to, ze bardzo łatwo zginąć, a z powodu fanaberii opcji „quick load" ponowne wczytywanie gry trwa prawie pół minuty.

Owszem, są momenty, kiedy gra wciąga, ale trzeba mieć anielską cierpliwość, by do nich dotrwać. Naprawdę chciałbym móc powiedzieć coś dobrego o FREEDOM, ale trudno znaleźć komplementy. Nie tego spodziewaliśmy się po twórcach rewelacyjnego RAINBOW SIX.

Krzysztof „Sukkub" Szulc

Anne McCaffrey

Fabuła gry oparta jest na bestsellerowej trylogii Anne McCaffrey. Powieści „Freedom`s Landing", „Freedom`s Choice" i „Freedom`s Challange", stworzone w drugiej połowie lat 90., odniosły duży komercyjny sukces. Dobry pomysł nie został właściwie wykorzystany. Produkt Red Storm Entertainment zainteresuje jedynie wielkich fanów twórczości Anne McCaffrey i to głównie dlatego, że ukazuje wydarzenia późniejsze niż przedstawione w książkach.

Ocena: 5

Producent: Red Storm Entertainment Inc.

Wymagania minimalne: Pentium II 300 Mhz, 350 MB HDD, 98MB RAM, akcelerator 3D

\+ za świecą szukać

\- za dużo

www.redstorm.com/freedom

KOLEJNA KRWAWA STRZELANINA... EEE... WRĘCZ PRZECIWNIE

Adaś

I PIRAT BARNABA 2

W pierwszej części gry dzielnemu Adasiowi udało się przepędzić złego pirata Barnabę z Afryki, jednak okazało się, że ten powrócił do dżungli i znowu zagraża jej mieszkańcom. Co gorsza, zamierza pokrzyżować plany naszego bohatera, który z pomocą odnalezionej w bibliotece starej mapy planuje wyprawę, chcąc odnaleźć ukryty w dżungli skarb. Nowa przygoda chłopca zapowiada się jeszcze ciekawiej i bardziej dramatycznie niż poprzednia.

Przemierzając afrykańską dżunglę nasz bohater napotka na swojej drodze różne zwierzęta, które uwięzione przez Barnabę i przywiązane łańcuchami zamkniętymi na kłódki czekają, aż ktoś je uwolni. Adaś będzie więc musiał zająć się odnalezieniem kluczy. Nie jest to jednak takie łatwe, gdyż będący wielkim bałaganiarzem Barnaba część kluczy pogubił, część poukrywał i porozrzucał po całej okolicy. Jeżeli chłopiec chce odnaleźć drogę do skarbu, musi się trochę natrudzić, aby uwolnić zwierzęta, gdyż tylko one mogą mu pomóc w dalszej drodze.

Od początku gry chłopcu towarzyszy w wędrówce Papuga. To bardzo gadatliwe ptaszysko (dziób nie zamyka mu się ani na chwilę), cały czas komentujące rozgrywające się wydarzenia i rozpamiętujące, jakiego upokorzenia doznało od złego Barnaby. Komentarze Papugi mogą w wielu przypadkach pomóc w rozwiązaniu napotkanych zagadek, więc warto cierpliwie wysłuchać tego, co ptak ma do powiedzenia.

Podpowiedzi można również uzyskać wciskając klawisz F1. Kilkakrotnie naciskając F1 uzyskujemy coraz dokładniejsze i bardziej precyzyjne wskazówki. Jeżeli zaś chodzi o zadania i zagadki, jakie napotka w grze nasz bohater, to nie są one zbyt trudne - ot, czasami trzeba posłużyć się innymi, znalezionymi w czasie podróży przedmiotami. Nie zabrakło również etapów zręcznościowych, z których w pierwszym ścigamy się (jadąc jeepem) z goniącym nas piratem, a w drugim musimy (sterując samolotem) dogonić uciekającego rozbójnika ze skarbem i porwaną papugą. Jeśli rozwiążemy wszystkie zagadki, oswobodzimy zwierzęta, przebrniemy dzielnie przez etapy zręcznościowe i uwolnimy papugę uwięzioną przez Barnabę, zakończymy wyprawę sukcesem.

Gra przeznaczona jest dla młodszych użytkowników komputerów, nie znajdziemy w niej ani odrobiny przemocy czy agresji. Nawet postać złego Barnaby przedstawiona jest raczej w sympatyczny sposób i nie wzbudza niechęci, a raczej uśmiech pobłażania kwitujący nieudolność tego „bardzo groźnego" bandyty.

„Dorosłemu" graczowi skończenie gry nie powinno zająć więcej niż godzinę, ale młodemu miłośnikowi komputerowych przygodówek ADAŚ I PIRAT BARNABA 2 z pewnością sprawi więcej przyjemności, zwłaszcza, że zarówno grafika prezentowana w grze, głosy postaci i sama rozgrywka zrobione są na bardzo przyzwoitym poziomie. Obok programu w pudełku znajdujemy dwuprzyciskową myszkę ozdobioną logiem gry. Ja jednak wolałbym np. kufel wypełniony jakimś smakowitym piracim trunkiem, a jeśli nie kufel, to przynajmniej kubek ozdobiony postaciami z gry.

Trudno jest oceniać tego typu gry i szeregować je na jednej skali z SOLDIER OF FORTUNE i BLACK AND WHITE. Jeżeli jednak spojrzymy na nią z perspektywy odbiorcy (dziecka), jest ona znakomita. Stąd wysoka ocena. Nikt, kto spędził pół życia przy QUAKE'u nie zatrzyma się przy niej dłużej niż kilka minut, ale nie dla takich graczy przeznaczone są przygody Adasia.

Ocena: 8

Producent:	Nikita
Wymagania minimalne:	Pentium 166 MHz, 32MB RAM
+	Tajna zabawa dla młodszego gracza
−	Kiepska fabuła, gra tylko dla młodszych graczy.

www.edprojekt.com.pl

LEGO STUNT RALLY PLASTIKOWY HOŁOWCZYC

Być może niektórzy z was chcieliby naprawdę przejechać się samochodem skonstruowanym przez specjalistów z Lego. Możliwe, że już niedługo będziecie mieli taką możliwość. Firma Lego przy współpracy z Jonson Controls pracuje nad projektem „rodzinnego samochodu terenowego" o nazwie INmotion. Ma być on wyposażony m.in. w kamerę cyfrową, odtwarzacz DVD, a także intercomy pozwalające na rozmowę z pasażerami z tylnych siedzeń (!!!). (Cóż... Doszliśmy widocznie do tego etapu rozwoju techniki, że nie potrafimy nawet rozmawiać z osobami oddalonymi o metr, nie używając przy tym urządzeń elektronicznych. Bez komentarza.)

Prototyp owego kuriozum obejrzeć można na stronie www.lego.com. Można tam również zgłaszać swoje propozycje dotyczące tego, jak powinien wyglądać projekt. Niestety, żadnych danych technicznych ani przewidywanej ceny nie podano. I jeszcze jedno rozczarowanie — samochód nie jest zrobiony z klocków.

Mec. Abbadon

Cztery wspaniałe maszyny stoją na linii startowej. Warkot setek koni pod maskami zagłusza publikę. Za chwilę nastąpi moment, na który czekają tysiące kibiców zgromadzonych tu — na reprezentacyjnym torze wyścigowym wyspy Stunt. Ruszyli!... Samochodzikami Lego?

W sumie, dlaczego by nie? Świat Lego jest na tyle uniwersalny, że z powodzeniem można go zaadaptować na potrzeby każdej niemalże gry (wyobrażacie sobie Unreala z klocków...). Tym razem dostajemy całkiem sympatyczne wyścigi z widokiem z góry.

GDZIE, JAK I PO CO?

Fabuła jest prosta jak konstrukcja cepa (czyli polskiej wersji nunczako:)). Jesteśmy na wyspie Stunt, którą jej właściciel — Pan X — zamienił w olbrzymi tor wyścigowy. Jeśli uda nam się wygrać wszystkie 21 rajdów, staniemy się jej właścicielami. Ścigamy się w czterech różnych krainach — mieście, na pustyni, w dżungli i w krainie lodu. Na końcu każdej z nich czeka nas pojedynek z bossem.

OD STRONY TECHNICZNEJ

Interfejs jest bardzo prosty, wręcz intuicyjny. Nawet jeżeli nie zgadniemy, do czego służy dany przycisk, wystarczy chwilkę zatrzymać na nim kursor myszy, a znajdujący się w prawym, dolnym rogu ekranu Pan X natychmiast podpowiada o co chodzi. Tradycyjnie dostępny jest pojedynczy wyścig, kampania oraz tryb wieloosobowy, pozwalający na grę nawet czterem osobom na jednym komputerze.

Grafika podczas gry jest bardzo ładna. Estetyczne, nieduże samochodziki mkną po ciekawie przygotowanych i narysowanych torach. Może nie jest to widok powalający, ale na pewno nie jest to również wada LEGO STUNT RALLY. Gorzej za to prezentują się filmy, niewyraźne i mdłe. Muzyka — w porządku, ale bez rewelacji. Coś tam brzęczy w tle, ale prawie się tego nie zauważa. Grunt, że nie przeszkadza.

Dodajmy do tego, że program przygotowany został całkowicie w polskiej wersji językowej. Trzeba przyznać, że lokalizacja została wykonana na bardzo przyzwoitym poziomie. Poważniejszych „kwiatków" nie zanotowano, a głos lektora odgrywającego rolę Pana X jest wyraźny i, co ważne, pasuje do postaci.

MAŁE PODSUMOWANKO

Ogólnie jest dobrze. Gra się łatwo, miło i przyjemnie. Może nawet za łatwo. Niestety, istnieje tylko jeden stopień trudności i choć zapewnia on miłą rozrywkę na kilka dni, przydałoby się większe wyzwanie. LEGO STUNT RALLY przygotowywana była raczej z myślą o młodszych graczach (i dobrze), ale nie powinno się przy okazji zniechęcać graczy starszych. Sytuacji nie poprawiają też bossowie. Ich sposób jazdy i umiejętności nie różnią się zbytnio od tego, co prezentują zwykli przeciwnicy.

A ponieważ również oni nie są wyścigowymi asami, gra musi stawiać przed nami inne wyzwania. W tym przypadku są to ciekawe trasy. Większość jest niezwykle powykręcana i najeżona rozmaitymi niespodziankami. I dobrze! Bardzo przyjemne jest również tworzenie własnych torów (w końcu co to za Lego bez budowania), jednak szkoda trochę, że nie przewidziano możliwości konstruowania własnych samochodów.

Ocena: 7

Producent:	Intelligent Games
Wymagania minimalne:	P233, 32 MB RAM, akcelerator 3D
+	tory.
−	kiepska jakość kwiatków, nie można zbudować samochodu.

NECRONOMICON: THE DAWNING OF DARKNESS

STRASZNA GRA

Tryllu

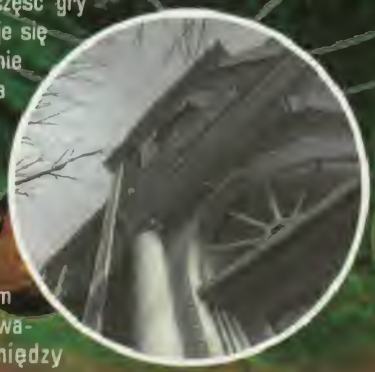
Rok 1927, miasteczko Pawtuxet. William H. Stanton nie spodziewał się, iż całe jego życie w jednej chwili stanie na głowie. Co stało się jego najlepszemu przyjacielowi Edgarowi? Dlaczego zaczął się dziwnie zachowywać? Czy ma to związek z tajemniczymi eksperymentami przeprowadzanymi przez alchemika Gregora Herschela tuż przed jego śmiercią w 1771? Same pytania, żadnej odpowiedzi. Tylko strach.

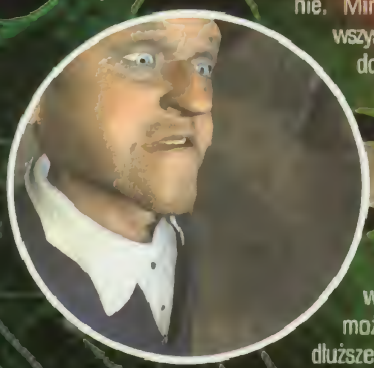
Tytuł NECRONOMICON kojarzy się zapewne większości z was z powieścią H.P. Lovecrafta, z której to właśnie pełnymi garściami czerpali panowie z Wanadoo Publications przy tworzeniu „Świtu Ciemności". W istocie jednak nazwa Necronomicon oznacza książkę, jaka ponoć naprawdę istnieje, i która powstała kilka wieków przed Chrystusem. Jeśli Biblię można porównać do Księgi Boga, to Necronomicon jest Księgą Szatana, zwaną również Księgą Umarłych. Krążą o niej opowieści, według których każdego, kto ją przeczyta, spotka straszny los. Co ciekawe, jej najróżniejsze wersje językowe (m.in. sumeryjską) można znaleźć w Internecie. Większość ludzi, którzy zaczęli przeglądać Necronomicon nie wytrzymała i zaprzestała studiowania tej pozycji. Przesądy, mity? Kto wie...

Grę przygodową NECRONOMICON: THE DAWNING OF DARKNESS stworzyli Francuzi, więc zanim jeszcze rozpakowałem pudełko wiedziałem już, z czym będę miał do czynienia. Prerenderowane lokacje 3D, profesjonalne wykonane animacje, możliwość poruszania się tylko pomiędzy zdefiniowanymi przez autorów punktami. Nie pomyliłem się. Gra pracuje dokładnie na tym samym silniku, co opisywana nie tak dawno DRACULA: ZMARTWYCHWSTANIE. Nawet kursory myszki wyglądają tak samo! Pewnym modyfikacjom uległa natomiast tzw. „kieszeń", która teraz składa się w małej walizeczki z najróżniejszymi substancjami, mapy, półki na dokumenty i wreszcie oficjalnego schowka na przedmioty.

W porównaniu do DRACULI, NECRONOMICON prezentuje się co najwyżej słabo. Nic nie wyjaśniające kilkunastosekundowe intro i outro, które wszystkie pytania pozostawiają bez odpowiedzi, to tylko fragment z długiej listy niedopracowanych elementów. Aby tradycji stało się zadość nie mogło zabraknąć jednej i tej samej scenki animowanej, wyświetlanej w najróżniejszych momentach. Draculowe chodzenie po schodach zostało zastąpione przez jeżdżenie motocyklem. Wszystko jedno, w jakie miejsce jedziemy i w jakim kierunku, gra pokazuje tą samą chwilę, w której dumny jak paw bohater, w tumanach kurzu jedzie w prawo. Również przerywniki filmowe, które tak zachwycały w transylwańskiej grze, tym razem są krótkie, nieciekawe, a postacie w nich występujące sztuczne i sztywne.

Osobny akapit należy się zagadkom — im też nie oszczędzę cierpkich słów. Jeśli pierwsza część gry okazuje się banalnie prosta i skupia się na mechanicznym kursowaniu między sklepikarzem a domami Williama i Edgara, druga, poczynając od zejścia do podziemi, jest kilka razy trudniejsza. Zmusza do niezwykle DOKŁADNEGO studiowania WSZYSTKICH dokumentów w kieszeni, z których parę liczy sobie po kilka stron A4 i w dodatku jest napisana odręcznie. Mimo tych wszystkich niedogodności doświadczeni gracze powinni przejść tę grę w jedno, może nieco dłuższe, popołudnie. Bynajmniej nie świadczy to dobrze o prawidłowym doborze poziomu trudności.





Czy w NECRONOMICONIE jest zatem coś, co może się podobać? Odpowiedź brzmi — tła. Francuscy graficy do perfekcji opanowali renderowanie trójwymiarowych lokacji i tworzenie dzięki nim niezwykłego klimatu.

Niebanalny scenariusz i mierne wykonanie. Tak pokrótce można by scharakteryzować NECRONOMICON. Szkoda, że ta ciekawie zapowiadająca się historia została wysterylizowana zanim ujrzała światło dziennie. Miejmy nadzieję, że za jakiś czas ktoś inny przypomni sobie o Księdze Umarłych i wyprodukuje grę, która zasłuży na ocenę lepszą niż 4.

Ocena: 4

Producent:	Wanadoo Publications
Wymagania minimalne:	Pentium 166 Mhz, 16 MB RAM,
+	tła.
−	za mało miejsca.

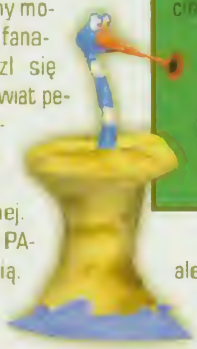
www.necrogame.com

M: ALIEN PARANOIA

„PARANOJA" — PASUJE JAK ULAŁ

...nie powinno się zakła-
...k w czasie prowadze-
...ak ziemskiego, jak i ko-
...iedzieć powinien każdy.
...iel bodajże najkrótsze-
...skiego we wszechświe-
...y, o tym nie pamiętał.
...podróż na randkę z wła-
...ótszego imienia żeńskie-
...stanowił zagrać w swo-
...ę. Pech chciał, że wy-
...ateria będąca źródłem
...maleńkiego stateczku
...łatwo przewidzieć: sta-
...ści porozrzucane, a do-
...orzeń o równie wiel-
...apetycie. Krót-
... — nie jest

...IEN PARA-
...na przez hisz-
...clipse Softwa-
...wą platformów-
...zza pleców bohatera
...wą grafiką. Wcielamy się w po-
..., szczupłego kosmity, którego cia-
... jest częściowo z organicznych,
...mechanicznych części. M ma wiel-
...ojpalczaste ręce i mały ple-
... głową jest sferyczny mo-
... przez nierozwagę i fana-
...lbienie gier znalazł się
... Musi przemierzyć świat pe-
...tych wazek, skaczą-
...mięsożernych roślin,
...etować wszystkie
... i wrócić do ukochanej.
...echnicznej M. ALIEN PA-
...zentuje wagę średnią.
... pod względem wy-
...odzi jednak na myśl
...dobrych kilka lat te-
...graficzna nie odbiega poziomem
...półczesnych gier platformowych,



STWORY — GŁODOMORY

[illegible] — te stworzenia często uprzykrzają życie bohaterowi i długo potrafią wytrzymać bez wody. Na szczęście widać z daleka, że szykują się do posiłku.

[illegible] — to stworzenie ma jak najlepsze intencje, ale niestety jak najbardziej ostre kolce i bliski kontakt z nim z pewnością nie wyjdzie naszemu kosmicie na dobre.

[illegible] — bardzo niebezpieczny i trudny do zabicia. Bombarduje M za pomocą długiego nosa i co chwila chowa się w gnieździe, przez co trudno go upolować.

ale słodka do bólu i psychodelicznie kolorowa grafika na dłuższą metę jest nie do wytrzymania. Muzyka, mimo że miejscami przypomina tę z NO ONE LIVES FOREVER, zaczyna przeszkadzać równie szybko. Składa się na nią kilka fajnych tonów, ale niestety tylko kilka.

Gra przeznaczona jest do najmłodszych graczy. Pojawia się jednak pewien problem — jest po prostu za trudna. Praktycznie dwa ciosy, dwa ugryzienia, dwa uderzenia przeciwników nokautują sympatycznego kosmitę. Już uk... szego poziomu wymaga k... cji „quickload" co kilk... W dodatku autorzy ... o wprowadzeniu st...

Dochodzi do tego b... ne sterowanie. Skakan... szemu bohaterowi bard... panie się czegoś w cz... niczy z cudem. Równ... się broni (nielicznej, n... nej). Aby strzelić lase... ciskać szybko lewy przy... mając prawy, co wcale... ne. Równie nieprzyda... bumerang. Nawet, jeśli trafimy... powraca, lecz spada kilka met... cza to zwykle upadek do wo... w platformówkach bywa, jest... cza niż najgroźniejsi przeciwn...

Autorzy gry zawarli w niej ... moru, chociaż ni... go. To jednak za... PARANOIA, mim... się większych b... szybko potrafi znie... wy.

Trudno tę grę komukolwie... ba tylko tym, którzy mają młod... albo dzieci fascynujące się trud... formowymi. Zachęcająca może być cena (niecałe 40 złotych) i fakt, iż program jest w pełnej polskiej wersji językowej.

Ocena: 4

Producent: Eclipse Software

Wymagania minimalne: Pentium 166I, 32MB RAM, 250 HDD

+ [illegible]

− [illegible]

http://[illegible]

Krzysztof „Sukkub" Szulc

JAGGED ALLIANCE 2,5 UNFINISHED BUSINESS

WIĘCEJ NIŻ DWA, MNIEJ NIŻ TRZY

Yak

Mój urlop był równie intensywny, co krótki. Znudzenie nocnymi barami, awanturami i szybko topniejące konto bankowe sugerowały szybki powrót do pracy. Na szczęście nie musiałem długo rozglądać się za nową fuchą. Mój stary przyjaciel Enrico znów potrzebował pomocy. Ricci Mining and Exploration największa korporacja kontrolująca kopalnie srebra w jego ojczyźnie, próbowała obalić prawomocny rząd i ustanowić swoją dyktaturę. Zaproponowane mi wynagrodzenie okazało się jak zwykle bardzo atrakcyjne. Nie namyślając się długo wyczyściłem i naoliwiłem dawno nieużywaną Berettę i po krótkich przygotowaniach w punkcie kontaktowym znalazłem się wraz z grupą moich podwładnych w nieoznakowanym śmigłowcu. Cel — wyspa Arulco. Podnoszę kciuk w górę w odpowiedzi na ten sam gest żegnających nas ludzi. Już niedługo szczęście będzie nam bardzo potrzebne...

JAGGED ALIANCE to seria bardzo dobrze znana wszystkim fanom wojskowych strategii. Oparta na pomyśle X-COM, przeniesiona w środowisko najemników i lokalnych konfliktów, pierwsza część gry zdążyła już się trochę zakurzyć, ale jednocześnie obrosła legendą. Kolejne części bazowały na tym samym pomyśle, jednak nowoczesne rozwiązania techniczne bardzo uatrakcyjniły stronę audiowizualną oraz merytoryczną gry.

JA 2,5: UNFINISHED BUSINESS — ostatnia część przygód grupy najemnych komandosów, to również turowa gra taktyczno-strategiczna, w której gracz może wynająć mały oddział żołnierzy fortuny po to, by przywrócić wolność i demokratyczną władzę na jednej z zapomnianych wysepek-państw gdzieś na końcu świata. Sama gra to szereg turowych bitew, w których aby wygrać, trzeba wykorzystać spryt i zdolności dowódcze i wybić dobrze uzbrojonych i przewyższających liczebnie wrogów. Gra pozwala wybierać spośród kilkudziesięciu najemników o różnych zdolnościach i poziomie wyszkolenia, a także olbrzymiej liczby typów współczesnej broni strzeleckiej. Spotykamy także rozwiązania taktyczne w rodzaju

snajperskiego ostrzału z dachów budynków, wykorzystania kamuflażu i osłony nocy do cichego usunięcia wroga za pomocą noża czy typowo antyterrorystycznego CQB z użyciem granatów ogłuszających i gazowych oraz strzelb śrutowych.

Niestety, poza kilkoma postaciami oraz niewielką liczbą dodatkowego wyposażenia (dziesięciu komandosów oraz dziesięć nowych broni), gra oferuje nam w stosunku do ostatniej (drugiej) części niewiele nowego. Kampania, którą rozgrywamy, jest raczej krótka i — co jest największą wadą JA 2,5: UB — prawie absolutnie liniowa. Gra szybko się kończy i jedyną nadzieją na dłuższe z nią obcowanie jest załączony edytor kampanii.

Podejrzewam, że po kilku miesiącach Sieć zaroi się od setek nowych scenariuszy i dopiero wtedy produkt pokaże swoją prawdziwą wielkość. Grę mogę polecić wszystkim, którzy skończyli część drugą, natomiast ci, którzy nie zetknęli się z poprzedniczkami JA 2,5: UB, powinni spróbować ukończyć je zanim pobiegną do sklepów po najnowszą część.

Na duże uznanie zasługuje wydająca JA 2,5: UB w Polsce firma CD Projekt. Gra w pełni i bardzo porządnie spolszczona ukazuje się na naszym rynku już kilka tygodni po światowej premierze. Co dla wielu jest równie ważne lub nawet najważniejsze, można ją kupić w bardzo atrakcyjnej cenie 29.90 złotych, a jeśli dodam, że do gry dołączona jest bonusowa płytka ze ścieżką dźwiękową w formacie audio, dodatkowymi mapami oraz materiałami dotyczącymi planów wydawniczych firmy, to JA 2,5: UB staje się bardzo kuszącą propozycją dla każdego polskiego gracza. Za kawał dobrej roboty polskiego wydawcy dodatkowy punkt.

Zatem zakładać moro, kamuflaż na twarz, glauberyt w rękę i naprzód! Za Arulco!!

Ocena: 7,5

Producent:	Sir-tech
Wymagania minimalne:	Pentium 133MMX, 32MB RAM, 300 MB HDD
+	dobrze spolszczona
−	krótka

www.jaggedalliance2.com

GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA

NA RATUNEK GRZYBKOM!!!

Lookas

Ahoj przygodo — można by rzec ze względu na fakt, iż ukazał się nowy przedstawiciel niedocenianego ostatnio gatunku, jakim są gry przygodowe. Co prawda historii Gilberta z NAJDŁUŻSZĄ PODRÓŻĄ porównywać nie warto, bo są to zupełnie odmiennego kalibru pozycje, ale zwrócić uwagę należy.

Ocena: 6
Producent: Prelusion Inc.
Wymagania minimalne: Pentium 166, 16MB RAM
+ 2D, ciekawa, zabawna.
− 2D, za krótka.
www.prelusion.com

Fabuła jest prosta i odkrywcze są w niej tylko grzybki w tytule. Chodzi głównie o uratowanie dziadka i odbicie grzybków (albo na odwrót...), w każdym razie do akcji wkraczamy w momencie, gdy dwóch opryszków przy pomocy wielkiego, drewnianego młota robi dziadkowi kuku i porywa go. O tej chwili mamy dokładnie tydzień na uratowanie staruszka.

O grafice powiedzmy na początku tylko tyle: 2D, czyli płasko. Bynajmniej nie jest to wada, widoku tylko z boku nie wygląda źle — tła są naprawdę dobre. Oprawę graficzną gry, narysowaną swobodną kreską, opracowali chyba fani panów Peyo i Chucka Jones'a. Tak czy inaczej wygląda ona estetycznie i jest przyjemna dla oka. Rysunki lepiej wyglądały jednak na kartce, niż na ekranie monitora, gdyż tu i ówdzie wyłażą piksele. Na oprawę audio, dobrze dobraną do luźnego charakteru zabawy, narzekać za to już nie można.

Wspomnieliśmy o tym, że GILBERT GOODMATE nie należy do najpoważniejszych gier w swoim gatunku. Rzeczywiście, w czasie rozgrywki nie sposób się czasem nie uśmiechnąć. Humor tu stosowany jest dość częsty (przeważnie sytuacyjny) i w naprawdę niezłym wydaniu.

Skoro GILBERT GOODMATE jest grą przygodową, to nie mogło oczywiście zabraknąć w niej odpowiedniego wykorzystywania przedmiotów i łamania głowy przy rozwiązywaniu licznych zagadek. Zaczynamy od prostych wyzwań, jak na przykład uruchomienia włazu przy pomocy rączki od starej „Frani", a potem brniemy w głąb scenariusza poprzez coraz trudniejsze zagadki. Aby przejść do następnego etapu musimy rozmawiać z innymi postaciami, dawać im różne rzeczy i otrzymywać w zamian inne. Edukacyjny walor zabawy psuje jednak fakt, że w szczególnych przypadkach musimy posłużyć się kradzieżą.

GILBERT GOODMATE jest pozycją ciekawą, a szczególną uwagę powinni zwrócić na nią młodsi gracze. Starsi nie będą mieli żadnych problemów z szybkim ukończeniem gry. Zbyt szybkim.

RESURRECTION

W kwietniu mój redakcyjny kolega Roos wziął pod lupę RESURRECTION, dynamiczną grę akcji (TPP) wydaną przez Dynamic Entertainment. Nie szczędził jej słów krytyki. Jego zdanie na temat tego tytułu ma [illegible] firma Topware, krajowy wydawca, gdyż zdecydowała się przygotować polską wersję językową tej gry. Przypadła mi rola opisania RESURRECTION PL.

Według mnie idea spolszczania gier akcji jest średnio ambitna i niezbyt potrzebna. Po pierwsze — w tego typu grach nie ma zbyt wiele tekstu. Po drugie — nawet jeżeli jest, to na tyle nieskomplikowany, że przeważna większość graczy da sobie z nim radę. Po trzecie — ci, którzy nie dadzą sobie rady, nie [illegible] tak naprawdę stracą. Poznają fabułę np. z [illegible] albo przetłumaczonej instrukcji (a to zrobić należałoby).

Nie inaczej jest w przypadku RESURRECTION. Tekstu jest tu bardzo mało i jedynie intro i outro opowiadają pełną historię. Między misjami (których jest [illegible] w trybie przygody, gra raczy nas 3-4 linijkami tekstu opisującymi zadanie stojące przed nami w danym epizodzie. Polskie jest oczywiście menu oraz [illegible] komunikaty występujące w grze, np. „zabierz [illegible] od wroga" (swoją drogą jest to niefortunne sformułowanie). Na szczęście nie ma ich zbyt wiele. Ogólnie rzecz biorąc tłumaczenie jest poprawne, choć [illegible] zdania dziwacznie ze sobą połączone. Tajemnicą pozostanie natomiast przyczyna, dla której [illegible] spolszczająca odpuściła sobie listę płac. Kto wie, może kogoś interesuje, kto był za co odpowiedzialny przy tworzeniu RESURRECTION?

Ocena: 6
Producent: Dynamic
Wymagania minimalne: Pentium 200, 64MB RAM
+ [illegible] ciekawych misji, dynamiczne walki.
− [illegible], ogólnie, błędy, brakuje zabawy.
www.nebula-ent.com

Dostajemy także [illegible] tutora. Bardzo pomocnego, to atrakcyjność gry gdyby celowo odpowiedniego [illegible] zostały te [illegible] z jakimi mamy do czynienia w trakcie rozgrywki. Bez tutora jest ciężko, nijako i bez klimatu.

Tak czuję między, że zdecydowanie większy wkład pracy włożyła [illegible] włożyła w spolszczenie instrukcji do gry. Wynosi ona dwadzieścia pięć stron, a tekstu w grze jest [illegible] więcej na pięć.

W ramach podsumowania powiem tak: bardzo miło, że mamy polską wersję RESURRECTION, ale to, że gra jest w niezłym języku niewiele zmienia, w związku z czym ocena postawiona przez Roosa nie została przeze mnie zmieniona. Szkoda.

Bolopunq

Alicja w krainie czarów

Trudno powiedzieć, czy w dzisiejszych czasach historia dziewczynki, która trafiła do dziwnej Krainy Czarów, może jeszcze kogoś „zakręcić". Powieść angielskiego matematyka i — hmmm... — wielbiciela dziewczynek Lewisa Carrolla jest jednak klasyką prozy dla młodzieży, na pewno rzeczą wartą przeczytania i może także... zagrania. Tak się bowiem złożyło, że ostatnio firma Techland zaproponowała polską edycję gry przygodowej pochodzącej z francuskiego studia Lexis, której osnową są właśnie przygody małej Alicji.

Oprawa graficzna „Alicji w Krainie Czarów" ma wyjątkowy urok i wręcz „psychodeliczny" nastrój. Trzeba przyznać, że pasuje to całkiem nieźle do klimatów, które pamiętają zapewne czytelnicy powieści Carrolla. Realistycznie przedstawiona dziewczynka i otaczające ją dziwne stworzenia, oraz czarodziejska scenografia tworzą w sumie ciekawy obraz, chociaż wyobrażałem sobie tę historię w dzieciństwie zupełnie inaczej. Ale tak to już jest z książkami i powstałymi na ich kanwie filmami czy grami — nie zdarza się często, żeby wizja realizatorów idealnie pokryła się z wyobrażeniami czytelników powstałymi podczas lektury.

Akcja gry nieco odbiega od pierwowzoru. To oczywiste — gra nie jest przecież filmem, a książka z kolei — nie była zbiorem zgadywanek i łamigłówek. Dodatkowe elementy w postaci rozgrywek logicznych i zręcznościowych mają pogłębić kontakt użytkownika z programem, a także uatrakcyjnić akcję. Przy okazji spełniają one funkcję edukacyjną, bowiem gra — tak jak i książka — przeznaczona jest przede wszystkim dla bardzo młodych użytkowników komputerów.

W wersji polskiej głosu Alicji użyczyła popularna aktorka Katarzyna Bujakiewicz (znana m.in. z serialu „Na dobre i na złe", oraz drugiej serii „13 posterunku"). Bardzo dobre wrażenie robi także "klimatyczna" muzyka. W sumie wszystko to składa się na obraz gry, która zapewne nie wprawi w zachwyt hardcore'owych fanów Diablo (aczkolwiek wszystko jest możliwe...), lecz będzie doskonałym prezentem dla młodszego brata lub siostry, o ile w ogóle mają prawo do korzystania z komputera ;)

Mop

# of Empires: COLLECTORS EDITION

Wojownicy Azteków przeciwko teutońskim rycerzom, Rzymianie przeciwko armiom chińskim i Japończycy pokonujący Majów... Co za mętlik! Najciekawsze, że historycy wcale nie łapią się za głowę z oburzenia. Wprost przeciwnie - od 1997 roku trzeba ich siłą odciągać od monitorów. Wtedy to Microsoft wydał AGE OF EMPIRES. Ta jedna z legendarnych dziś komputerowych strategii błyskawicznie podbiła rynek i wpędziła konkurencję w kompleksy. Fachowcy z różnych krajów wyrażali swoje uznanie obsypując ją deszczem nagród typu "Gra Roku 1997. Gracze zagłosowali rękami i portfelami.

Sukces komercyjny części pierwszej zachęcił decydentów z Microsoftu do wypuszczenia dodatku THE RISE OF ROME w roku 1998. Nieuniknione było stworzenie także części drugiej (udała się jeszcze bardziej). AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS ukazała się w roku 1999, a wkrótce także do niej powstał dodatek.

Imperialna saga ponownie trafiła do sklepów. Tym razem dla fanów przygotowano prawdziwą gratkę - AGE OF EMPIRES: COLLECTOR'S EDITION. W jednym pudełku znalazły się AGE OF EMPIRES i dodatek (ciekawostka - zmieściły się na jednej płycie). Po przypomnieniu sobie części pierwszej zainstalować możemy część drugą, jeszcze ciekawszą, czyli AGE OF EMPIRES II - THE AGE OF KINGS. Jeżeli chcemy kierować rozwojem imperium Majów, Azteków albo jako okrutny Attyla poprowadzić hordy Hunów na Cesarstwo Rzymskie, sięgamy po płytę z dodatkiem AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS EXPANSION. Czwarta płyta jest soundtrackiem, zawiera dwadzieścia utworów, które zostały wykorzystane we wszystkich produkcjach związanych z sagą.

Całość włożono do jednego pudełka dla większej wygody pasjonatów. Dodano obszerne, ale klarowne i co najważniejsze ciekawie napisane instrukcje, które potrafią zainteresować nawet miłośników historii.

Mocna pozycja w domowej kolekcji gier.

Turek

Zabawa z pasją

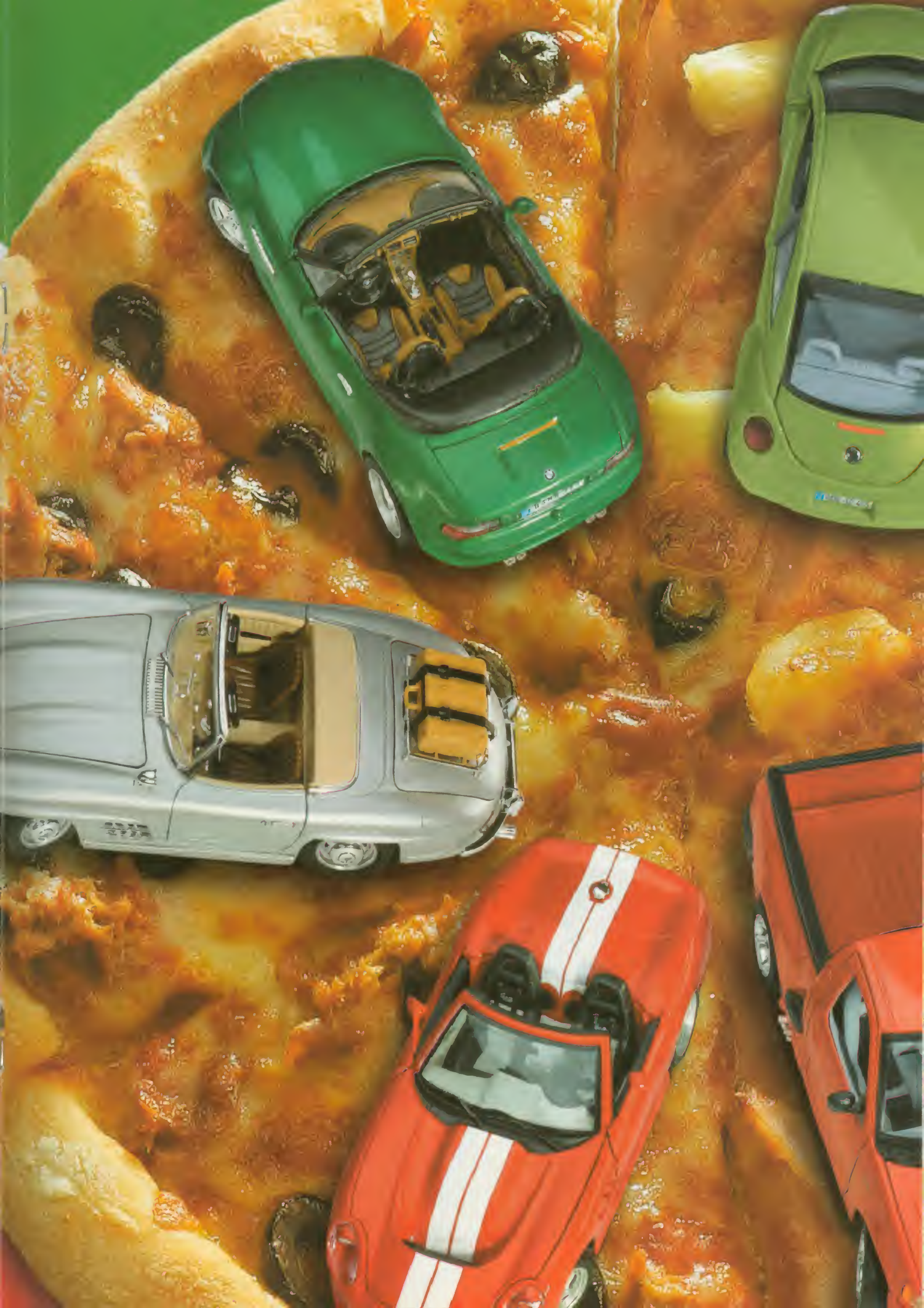
włoska specjalność na świecie...

POWIĘKSZ SWOJĄ KOLEKCJĘ!
NAJWIERNIEJSZE KOPIE WSPANIAŁYCH AUT
WYKONANE Z DOSKONAŁĄ PRECYZJĄ.

SKALA 1:18

www.bburago.com

P.W."Astompol" s.c. Chyby,
ul. Szamotulska 32, 62-081 Przeźmierowo
tel. 061/814 11 54, fax 061/816 19 66
www.astompol.com.pl
e-mail: info@astompol.com.pl



Bolo, Yak, Roos

ELEMENTARZ KANONIERA

Tworzenie postaci w FT różni się nieco od tego z poprzednich części, tym, że nasz bohater będzie głównie trzymał palec na spuście, a nie błyskał inteligencją w towarzystwie. Inteligencję rozwijamy (ale nie przesadnie) więc głównie po to, by później móc przebierać w lepszych perkach. Na polu bitwy nie przydaje się też charyzma, chyba że wolimy wrogów oczarować niż zabić. Wysoki poziom tego współczynnika warto ustawić praktycznie wyłącznie po to, by na 15 levelu dostać perka „Divine Favour".

W rezultacie najbardziej interesące nas statsy to: percepcja, zręczność i siła. Część punktów napewno warto przeznaczyć na wytrzymałość (dodatkowe HPki). Przy dystrybucji punktów należy pamiętać, że w późniejszej fazie gry (od 12 poziomu) będzie można wybrać perka (zwiększenie), który dany współczynnik o 1 podniesie. Jeśli chodzi o cechy bohatera to „klasyczną" parą jest „talent" i „wyszkolenie". Perki co cztery poziomy to jednak dość bolesne i w przypadku FT zdecydowanie lepiej jest wziąć „szybki sterzał" zamiast „wyszkolenia". Nie będzie można celować, ale umiejętność ta jest w porównaniu z poprzednimi częściami gry bardzo mocno osłabiona. Gdy przyjdzie czas na wybranie umiejętności to bez żadnej dyskusji bierzemy „broń palna", „broń ciężka" i „broń energetyczna". Co 3 poziomy przyjdzie nam wybrać profit (perka). W Falloucie istnieje opcja kumulacji perków, w związku z czym, czasem opłaca się poczekać kilka leveli i władować kilka punktów w profit, który da nam najwięcej, lub wybrać kilka naprawdę dobrych na raz. Zasada wyboru jest stosunkowo prosta. Wybieramy te, które dodają nam modyfikatory do strzelania. Chodzi tu o zwiększenie zasięgu, ilości, jakości i częstości trafień krytycznych, zwiększenie obrażeń itd. Na początku gry można dodatkowo wybrać perk, który co poziom doda nam kilka punktów do rozdzielenia na umiejętności.

Kolegów z drużyny warto wyszkolić w rozbrajaniu pułapek, leczeniu, rzucaniu granatów (Max), handlu i hazardzie. W drużynie przyda się również mięśniak, o dużej sile, który posłuży za tragarza (Deathclaw). Starajcie się wybrać odpowiednich partnerów już na początku gry, a następnie rozwijać u nich wybrane umiejętności. Pamiętajcie o perku „mutacja", pozwalającym zmienić główne cechy bohatera. Nie ma też sensu prowadzić do boju samotnego bohatera, bo ilość otrzymywanych XP nie zależy zupełnie od wielkości drużyny. Skompletujcie więc szybko szóstkę rozumiejących się wymiataczy i doglądajcie ich co level.

Fallout BOS pozwala toczyć walkę w czasie rzeczywistym lub z podziałem na tury. Oba tryby posiadają wady i zalety. W RTS warto grać, jeśli zadanie jest proste. Tyczy się to przede wszystkim pierwszych pięciu misji, a później, konkretnych etapów misji kolejnych. Jego ogromną zaletą jest szybkość i widowiskowość walk ale z drugiej strony, ustwienie czterem członkom drużyny opcji „burst", kończy się dużymi brakami w amunicji a czasem posiekaniem kolegów na kotlety. Walkę na tury odpalamy przed każdą poważniejszą akcją. Daje nam to możliwość przeprowadzenia dużo skuteczniejszego i precyzyjnego ataku przy minimalnych stratach amunicji i zdrowia. Przed nawiązaniem walki w systemie turowym warto dokonać dokładnego rozpoznania terenu i w miarę możliwości strzelać zza rogu, na zasadzie: wychylenie, strzał, schowanie się. Można w ten sposób zniszczyć największych nawet twardzieli nie odnosząc żadnych obrażeń. Nie muszę chyba dodawać, że taki sposób rozgrywki strasznie ją przedłuża ale w końcu ta edycja Fallouta, ma w tytule „Tactics". Trzeba też pamiętać, żeby przed włączeniem turowego trybu walki zgromadzić drużynę w komplecie i odpowiednio ją rozstawić. Często bowiem zdaża się, że rozpoczynamy akcję akurat w momencie gry reszta ekipy jest pół ekranu za miejscem akcji.

Głównym problemem przy przechodzeniu kolejnych misji FT w trybie RTS może się okazać brak amunicji do podstawowych broni. Z tą niedogodnością spotkamy się mniej więcej w połowie gry. Należy w związku z tym od początku bardzo uważać i np. nie strzelać serią do psów. Później, gdy z poczciwego AK47 przerzucimy się na broń cięższą problemy z amunicją najprawdopodobniej znikną. Bardzo często będzie się zdarzało, że przestanie nam się chcieć ciągnąć za sobą resztę drużyny i postanowimy biegać sami. Z racji tego, że kolegów wyszkolimy w umiejętnościach „cywilnych" stanowić będą zbędny, nie przydający się do walki, balast. Warto wtedy zastanowić się nad wybraniem dla głównego bohatera profitu „samotnik", dzięki któremu dostanie +10% do wszystkich rzutów. Na akcję, tak naprawdę, warto zabierać tylko tragarzy i snajperów. Reszta drużyny niech zostanie w punkcie zrzutu. Skorzystamy z nich gdy trzeba będzie kogoś uleczyć, ewentualnie coś rozbroić. Odpowiednio wyszkolona Mary doskonale sprawdza się przy kombosie: skradanie + atak wręcz oraz gdy przychodzi porzucać granatami. Szczególnie dobrze działa to na roboty. Dostają ogromne obrażenia od granatów energetycznych. Oczywistych zalet snajpera opisywać nie będę. Jeśli chodzi o broń to dużego wyboru nie mamy. Trzeba wykorzystywać wszystko po kolei. Zaczynamy od „hunting rifle", poprzez „kałacha", do karabinu snajperskiego, który jest obok FN FAL najlepszą bronią lekka w grze. Potem przychodzi czas na broń ciężką i energetyczną. Ta ostatnia jest niezwykle skuteczna przeciwko robotom. Zapomnijcie od razu o broniach do walki wręcz. Ta gra po prostu nie promuje bokserów, chociaż odpowiednio pokierowana postać z super pięścią zapewne mogłaby nie jednemu zaszkodzić.

Najlepszą naszym zdaniem bronią jest Browning M2. Nieprawdopodobna siła ognia, bardzo duża celność i olbrzymi zasięg czynią go dominującą pukawką w drugiej połowie gry. Wymaga siły 9, warto więc pamiętać o tym podczas tworzenia postaci. Jeśli postać jest za słaba można wybrać perka podnoszącego siłę na czas operowania bronią lub poczekać na pierwszego power armora (siłą +3). Broń energetyczna świetnie sprawdza się w walce z robotami, często zada-

BUNKIER

Wbrew pozorom zachowanie w bunkrze to dosyć ważny element BOS'a. Można tu wiele zyskać, można też stracić. Po pierwsze zawsze dokładnie obejrzyj swoją bazę. Często znajdziesz osoby, które chcą z tobą handlować. Ja wyszkoliłem członka mojego teamu w gamblingu i metodą próbnych save'ów zawsze wszystkich ogrywałem z potrzebnych mi lekarstw i broni. Jeżeli chodzi o sprzedaż niepotrzebnych gratów, to nie wolno pędzić ze wszystkim do magazyniera. Bardzo często lekarz da nam za broń i amunicję dużo lepszą cenę. Zawsze sprawdzaj kto ile jest w stanie zapłacić za twoje wojenne trofea. W bunkrze oprócz dokonania zakupów można zrekrutować kumpli. Po każdej misji do puli dochodzi kilku nowych najemników, zawsze mniej więcej o podobnym poziomie co reszta twojej drużyny. Ponieważ w BoS'ie XP przychodzą w tej samej liczbie na każdego gracza niezależnie od liczebności drużyny warto szybko dokompletować zawodników, a potem ewentualnie wymienić ich na lepszych. Nawet jeśli nie są wartościowi, zawsze mogą przydać się do oddania decydującego strzału, lub przynajmniej na tragarza.

Można spróbować nafaszerować kolegów Paladynów dużą ilością narkotyków. Kiedy umrą, zostaną po nich doskonałe fanty. Niestety, w najnowszej wersji gry za takie przewinienie gracz zostanie wyrzucony z BOS.

jąc wyższe obrażenia niż seria z Browninga. Nie wymaga przy tym ogromnych ilości niezwykle ciężkiej amunicji.

Dość ciekawą taktyką jest maksymalne obniżenie punktów akcji (dzięki odpowiednim perkom) wymaganych do strzelania. Można wtedy oddać na przykład dziesięć strzałów z pistoletu YK na rundę! Kombinacji jest wiele, postarajcie się przemyśleć jak najwięcej z nich przed stworzeniem postaci.

Uwagi bonusowe:
– pierwsze misje spokojnie przechodzimy w trybie RTS
– strzelanie do min zamiast ich rozbrajania – oczywiście pojedynczymi strzałami
– oszczędzamy stimpaki
– handlujemy z kim się da, gamblujemy
– zbieramy co się da z trupów a potem sprzedajemy.

KARABINY I STRZELBY

Nazwa	Zasięg	Obraż.	Waga	Siła	Amun.	Magazynek
Beretta 470 Silverhawk	14	12-22	5	4	12gauge	2
Pump-action Shotgun	14	14-24	5	4	12gauge	5
M1 Garand	40	12-14	9	5	30.06	8
Hunting Rifle	40	8-20	9	5	7.62	10
Sniper Rifle	50	14-36	10	5	7.62	6
M79 Grenade Launcher	32	20-45	3	5	40mm	1
Sunbeam Laser Rifle	45	23-50	12	5	MFC	12
Plasma Rifle+	35	35-60	12	6	MFC	10
YK Pulse Rifle	30	54-78	9	6	MFC	12
M72 Gauss Rifle	50	60-80+	9	6	2mm EC	20

+=+1 AP MFC=Micro Fusion Cell

CIĘŻKIE KARABINY/BURST

Nazwa	Zasięg	Obraż.	Waga	Siła	Amun.	Magazynek
M60	35	16-26	23	7	7.62	30
M246 Saw	40	20-30	21	6	7.62	30
Avenger Minigun	35	7-10	28	7	5.56	120
Browning M2	45	40-50	45	9	50 cal.	90
Vindicator Minigun	45	16-25	28	8	7.62	300

PISTOLETY

Nazwa	Zasięg	Obraż.	Waga	Siła	Amun.	Magazynek
Zip Gun	22	6-12	3	3	9mm	6
9mm HSI Mauser	28	6-14	3	3	9mm	7
Browning HP	20	7-14	6	3	9mm	12
9mm M9P5 Baretta	22	8-15	3	3	9mm	15
44 M29 Revolver	18	14-21	6	4.44	mag	6
Colt 45	22	12-18	3	3	45	12
Desert Eagle Mk XIX 44	25	15-23	4	4.44	mag	8
Needler Pistol	30	12-24	4	3		
Needle Laser Pistol	10 35	10-22*	5	3	SEC	12
Plasma Pistol	20	15-35*	4	3	SEC	16
YK Pulse Pistol	30	12-46*	5	3	SEC	4
PPK12 Gauss Pistol	50	22-32*	5	4	2mm EC	12

* = -1 AP SEC=Small Energy Cell

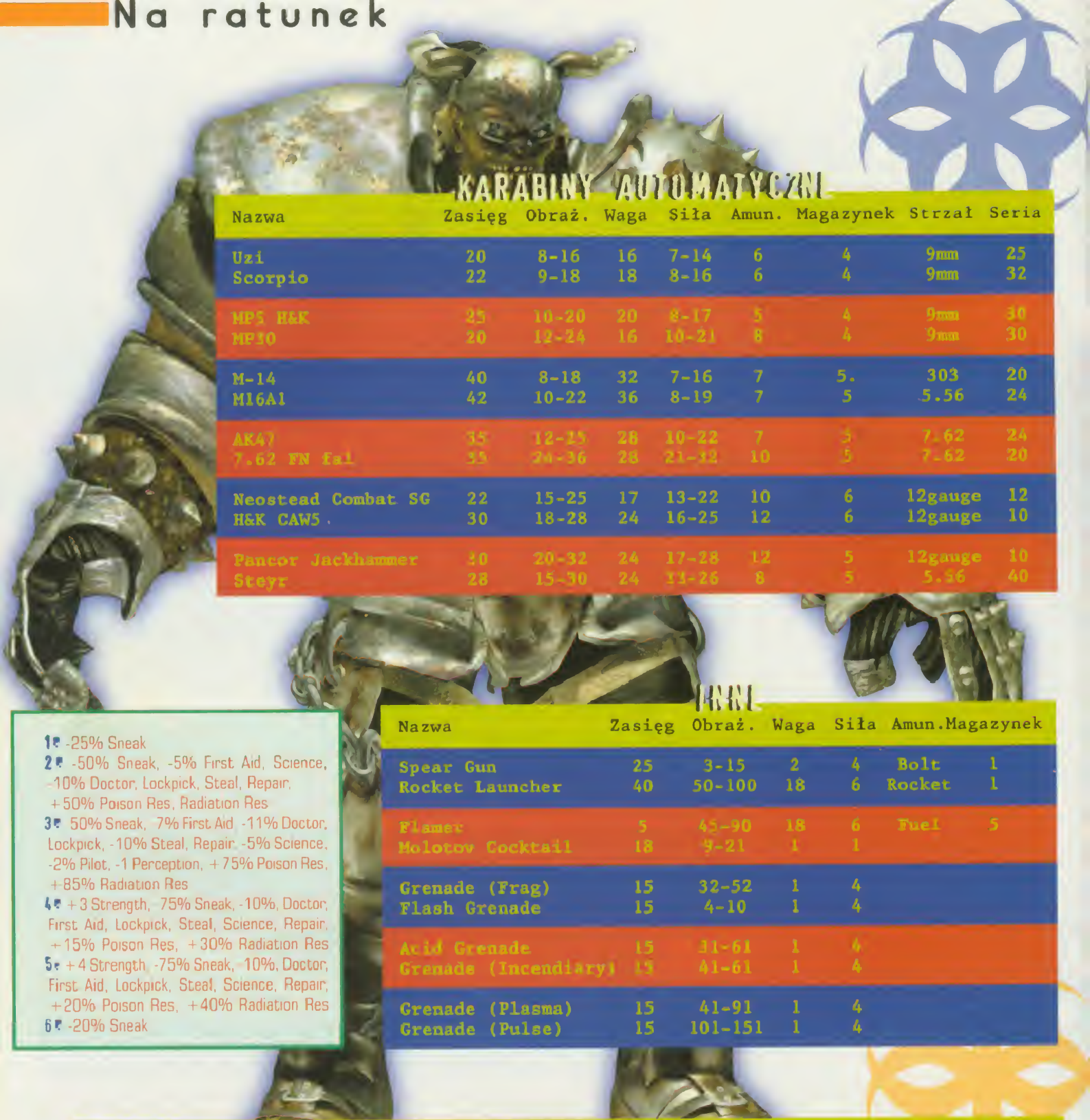
ION RIDERS

W FT BOS istnieje opcja poruszania się pojazdami. Jest ich w sumie pięć, lecz opiszę tylko te, których naprawdę warto używać: Hummer, APC i czołg. Ten pierwszy jest najbardziej uniwersalny z racji swojej szybkości, ładowności, miejsc siedzących oraz stosunkowo dobrego opancerzenia. Idealny do szybkiego dojazdu na miejsce akcji, stanowi też funkcjonalne składowisko broni i przedmiotów. Nadaje się również do krążenia po wastelandzie w poszukiwaniu łatwych punktów doświadczenia i prawie darmowej amunicji w krytycznych sytuacjach (dzięki eliminacji losowo spotkanych Ridersów).

APC to ciężki kawał stali. Bardzo dobry pancerz przeciw zwykłej amunicji, duża pakowność oraz ładowność stanowi nie lada pokusę na misje, w których np. jedzie się przez miasto. Zalet czołgu wymieniać nie będę bo są raczej oczywiste. Napiszę tylko, że używać go należy z umiarem z racji szybko kończącej się i bardzo drogiej amunicji. Podobnie jak APC jest mało zwrotny i potrafi przyjąć na blachę naprawdę dużo ciosów. Obsługę pojazdów znacznie ułatwia wybranie dwóch perków, czyli Drivera i Gunnera. Driver umożliwia szybsze poruszanie się podczas walki a gunner zwiększa efektywność strzelania z wewnątrz pojazdu. Nie inwestowałbym jednak w nie, ponieważ walka z wnętrza pojazdów to w tej grze rzadkość.

Z informacji ogólnych warto napomnieć o czymś, co może nie wydawać się oczywiste. Z pojazdów można strzelać, samemu nie będąc trafianym. Trwa to dopóki nasz środek transportu nie straci wszystkich Hit Pointsów, wtedy się po prostu rozleci. Należy więc w odpowiednim momencie stosować opcję „repair", najlepiej przy użyciu „repair kitów". Zwiększają one efektywność napraw.

Nie tylko strzały uszkadzają pojazd. Również nierozważna jazda potrafi je naruszyć. Unikajcie więc zderzeń z wszelkimi przeszkodami terenowymi. Jeśli chodzi o ładowność pojazdów to jest ona różna dla każdego z nich. Za najlepsze składowisko posłuży APC z 50000 funtami pojemności. Hummer oraz czołg mają tylko po 2500.



KARABINY AUTOMATYCZNE

Nazwa	Zasięg	Obraż.	Waga	Siła	Amun.	Magazynek	Strzał	Seria
Uzi	20	8-16	16	7-14	6	4	9mm	25
Scorpio	22	9-18	18	8-16	6	4	9mm	32
MP5 H&K	25	10-20	20	8-17	5	4	9mm	30
MP10	20	12-24	16	10-21	8	4	9mm	30
M-14	40	8-18	32	7-16	7	5.	303	20
M16A1	42	10-22	36	8-19	7	5	5.56	24
AK47	35	12-25	28	10-22	7	5	7.62	24
7.62 FN fal	35	24-36	28	21-32	10	5	7.62	20
Neostead Combat SG	22	15-25	17	13-22	10	6	12gauge	12
H&K CAW5 .	30	18-28	24	16-25	12	6	12gauge	10
Pancor Jackhammer	30	20-32	24	17-28	12	5	12gauge	10
Steyr	28	15-30	24	11-26	8	5	5.56	40

1. -25% Sneak
2. -50% Sneak, -5% First Aid, Science, -10% Doctor, Lockpick, Steal, Repair, +50% Poison Res, Radiation Res
3. 50% Sneak, 7% First Aid, -11% Doctor, Lockpick, -10% Steal, Repair, -5% Science, -2% Pilot, -1 Perception, +75% Poison Res, +85% Radiation Res
4. +3 Strength, -75% Sneak, -10%, Doctor, First Aid, Lockpick, Steal, Science, Repair, +15% Poison Res, +30% Radiation Res
5. +4 Strength, -75% Sneak, -10%, Doctor, First Aid, Lockpick, Steal, Science, Repair, +20% Poison Res, +40% Radiation Res
6. -20% Sneak

INNE

Nazwa	Zasięg	Obraż.	Waga	Siła	Amun.	Magazynek
Spear Gun	25	3-15	2	4	Bolt	1
Rocket Launcher	40	50-100	18	6	Rocket	1
Flamer	5	45-90	18	6	Fuel	5
Molotov Cocktail	18	9-21	1	1		
Grenade (Frag)	15	32-52	1	4		
Flash Grenade	15	4-10	1	4		
Acid Grenade	15	31-61	1	4		
Grenade (Incendiary)	15	41-61	1	4		
Grenade (Plasma)	15	41-91	1	4		
Grenade (Pulse)	15	101-151	1	4		

Armor (Note #)	AC	Normal	Fire	Gas	Explode	Energy	Elec	Weight
Leather Armour	15	2/25%	0/15%	0/0%	0/20%	0/25%	0/10%	8
Leather Armour Mark II	20	3/25%	1/17%	0/0%	1/25%	1/30%	0/10%	10
Metal Armour (1)	10	4/30%	4/15%	0/0%	4/25%	3/37%	0/10%	35
Metal Armour Mark II (1)	15	4/35%	4/20%	0/0%	4/30%	4/45%	0/10%	35
Environmental Armour (2)	10	5/40%	4/40%	13/70%	6/40%	5/55%	0/10%	20
Environ. Armour II (3)	10	6/40%	5/42%	20/90%	9/45%	6/60%	0/10%	25
Power Armour (4)	30	13/55%	13/60%	5/30%	10/50%	16/50%	0/10%	42
Adv. Power Armour (5)	35	18/60%	15/65%	7/45%	10/50%	17/55%	0/10%	50
Tesla Armour (6)	15	4/35%	7/45%	0/0%	4/30%	15/85%	0/10%	40

STAR TREK Away Team

Oznaczenia skrótów:
E - east, wschód
W - west, zachód
S - south, południe
N - north, północ

MISJA 1

Ma charakter treningowy

MISJA 2

W tej misji nie powinniśmy nikogo zabijać. Najlepiej skradać się i chować przed wrogami albo ogłuszać. Na początku udajemy się do windy. Na następnym poziomie w pomieszczeniu na N-W z pomocą telepatycznych zdolności Slovaaka wyciągamy informacje od Kapitana Juraia. Udajemy się do windy na S. Na następnym poziomie dostajemy się do konsolety na S-E i otwieramy śluzę.

MISJA 3

W misji tej po raz pierwszy pojawiają się kamery. Pierwszym celem jest terminal w N-E części bazy. Udajemy się na E. Znajduje się tu 2 Romulan. Jeden patroluje teren od N-E wejścia, aż po teren poza obozem. Drugi - teren od wejścia do terminala. Najpierw ukrywamy całą drużynę za E murem obozu. Gdy pierwszy wyjdzie poza obóz, a drugi ruszy w stronę terminala, zabijamy go, a zwłoki teleportujemy. Następnie skradamy się w stronę terminala i używamy elektronicznego wytrycha. Teraz otaczamy obóz od S i zatrzymujemy się przy S-W wejściu. Tu znajdziemy kolejny terminal. Dezaktywujemy kamerę. Przedostajemy się Yraxys za niebieskie skrzynie położone przy komputerze Romulan. W odpowiednim momencie kopiujemy dane.

CENNE PORADY

— zawsze powinniśmy starać się wykonać cele poboczne w każdej misji, gdyż owocuje to bonusami w postaci ulepszenia jakiejś części ekwipunku.

— ekwipunek zabiera tylko ta osoba, która może go używać. Niemal w każdej misji znajdziemy miejsce, w którym możemy uzupełnić arsenał.

— broń przeciwników ma mniejszą moc rażenia od phaserów i opłaca się jej używać tylko, jeśli zdecydowaliśmy się użyć phaserów w roli granatów (funkcja „Overload”).

- kamery możemy dezaktywować na ok. 10 sekund za pomocą "EM Pulse Grenade"

- miny wroga możemy wykryć tricorderem. Możemy je detonować na odległość granatami albo próbować ominąć pojedynczo.

- w każdej chwili możemy włączyć pauzę i wydać rozkazy poszczególnym członkom drużyny.

- jeśli tylko możesz, staraj się usuwać ciała zabitych przeciwników.

- w miejscu często odwiedzanym przez przeciwników najlepiej załatwić jednego z nich i położyć przy jego ciele minę. Gdy przybiegną inni, spotka ich niemiła niespodzianka.

- cele zaznaczone są na mapie niebieskimi kwadracikami

MISJA 4

Udajemy się do budynku na W. Wszystkich przeciwników ogłuszamy. W środku wyłączamy system alarmowy. Następnie biegniemy do małego budynku na N-W i kopiujemy plany projektora holograficznego. Możemy się udać do budynku Akademii. W środku ogłuszamy Admirała Quay`a.

MISJA 5

Udajemy się do budynku dowództwa Gwiezdnej Floty. Gdy wejdziemy do centrum dowodzenia, pojawi się dwóch strażników. Zabijamy ich. Data przyłączy się do nas. Wyłączamy jeszcze kamery (konsoleta w N części pomieszczenia) i wychodzimy drzwiami na lewo. Załatwiamy strażników i wybiegamy z budynku. Udajemy się na S. Znajduje się tam ekwipunek i urządzenie, które musi zabrać Data. Chroni je niebieskie pole siłowe. Następnie udajemy się do budynku położonego w S-E części mapy. W środku wyłączamy osłony.

KOMPLETOWANIE DRUŻYNY

Na planszy, na której wybieramy drużynę, w prawym górnym rogu podany jest ekwipunek niezbędny do ukończenia zadania. Tym powinniśmy kierować się kompletując drużynę. Statystyki są mniej ważne. Praktycznie jedyna rzecz, która jest nam niepotrzebna, to „Extractor”. Jeżeli skompletujemy drużynę pod względem wymaganego i zalecanego ekwipunku i wciąż mamy wolne miejsce, najlepiej zabrać jakiegoś dodatkowego oficera ochrony albo medyka. Przy opisie poszczególnych misji podany jest zalecany skład drużyny.

MISJA 6

Phasery ustawiamy na tryb ogłuszania. Udajemy się do windy. Na kolejnym poziomie musimy uwolnić członków naszej załogi. Na prawo znajduje się Martina Sedik. W ambulatorium na N-W znajdziemy Sheilę That-

cher. Następnie udajemy się na E do pomieszczenia z teleporterem. Znajdziemy tu nieprzytomną T'Anderię. Teleporter przeniesie nas w pobliże silników statku. Tutaj biegniemy cały czas przed siebie, ogłuszając wszystkich po drodze. Inżynierem wyłączamy pole siłowe, a następnie uruchamiamy napęd warpowy.

MISJA 7

W tej misji musimy podłożyć 4 ładunki przy terminalach Borga. Z przeciwnikami walczymy tylko, gdy pierwsi zaatakują! Inżynierem otwieramy wrota, a naukowcem dezaktywujemy zielone pola siłowe. Przełączniki znajdują się na ścianach. Na S-W znajdziemy Brexen Ijoule. Zabieramy ekwipunek i serum.

MISJA 8

Udajemy się w S-E część mapy. Załatwiamy 3 Klingonów, biegniemy wzdłuż murów na N-E i zabieramy ekwipunek. Likwidujemy 2 przeciwników patrolujących teren przy bramie na E. Wchodzimy do miasta i zabieramy ekwipunek znajdujący się na N od bramy. Snajperką i granatami załatwiamy kręcących się po mieście Klingonów. Wyłączamy czerwone czujniki laserowe i udajemy się dalej na W. Zostało już tylko 4 wrogów do zlikwidowania. Worfowi podajemy serum i wycofujemy całą drużynę do miejsca, w którym zaczynaliśmy misję.

MISJA 9

Phasery ustawiamy na tryb ogłuszania. Załatwiamy Klingonów przy bramie i wyłączamy pole siłowe. Wchodzimy do miasta i biegniemy wzdłuż murów w kierunku E. W razie potrzeby ogłuszamy wszystkich po drodze. Na N-E od miejsca, w którym się znajdujemy, znajdziemy ekwipunek. Naszym głównym celem jest dostać się na plac przed pałacem. Przechodzimy jedną z kładek na S od placu. Granatem zabijamy 3 Klingonów stojących za murkiem na wprost kładki i biegniemy prosto do wyłącznika ogłuszając wszystkich po drodze. Aby wyłączyć pole siłowe, musimy użyć karty, która leży na ziemi w pobliżu. Teraz wystarczy zaprowadzić Worfa do wejścia.

ZMASOWANY ATAK PHASERAMI

Jeśli drużyna liczy od 4 do 6 osób, bardzo skuteczną bronią jest zmasowany atak phaserami. Pozwala to zaoszczędzić inną cenną broń (np. granaty, miny). Trzeba pamiętać jednak, że moc phaserów wyczerpuje się. W krótkim odstępie czasu możemy strzelić 3 — 5 razy, czyli możemy pokonać do 3 przeciwników. Musimy uważać, by w pobliżu nie było ich więcej, gdyż przez chwilę będziemy praktycznie bezbronni. Zarówno ponowne ładowanie phaserów, jak i zmiana broni na inną trwa wystarczająco długo, by przeciwnik zdążył oddać strzał.

MISJA 10

Drużyna jest rozdzielona. Pierwsza dwójka musi dostać się do kamienia świątyni, uważając na dzikie zwierzęta, które najlepiej jest ogłuszać. Druga dwójka znajduje się w pomieszczeniu za beczkami. Nie możemy pozwolić, by strażnicy nas dostrzegli! W pomieszczeniu na N-W mamy konsolę, która unieruchomi niebieskie pole siłowe. Idziemy cały czas przed siebie, załatwiając strażników snajperką. Uważając na kamery wchodzimy do pomieszczenia na N. Uwalniamy pozostałą dwójkę. Dezaktywujemy kamerę. W pomieszczeniu obok znajdziemy cranio-necrotizer. Wracamy do pomieszczenia, w którym wyłączyliśmy niebieskie pole siłowe. W mniejszym pomieszczeniu wyłączamy pole siłowe na lewo. Załatwiamy przeciwników i idziemy prosto do pomieszczenia z centralnym komputerem.

MISJA 11

Przy budynku na E zabijamy 2 Romulanów i zabieramy chip. Udajemy się na S i wchodzimy po schodach. Teraz musimy się tak poruszać, by żaden z Romulanów nie znalazł się zbyt blisko nas. Drużynę ustawiamy przy złotym drzewie na N. Gdy strażnicy będą w miarę daleko, przebiegamy do zaułka przy budynku na E. Teraz musimy każdego z drużyny przeprowadzać po kolei. Najpierw wzdłuż muru na S, następnie w przejście na W. Czekamy, aż Romulanin krążący w pobliżu zielonej latarni odejdzie od niej i sami stajemy w pobliżu. Teraz uważamy na dwuosobowy patrol, biegniemy kilka kroków w kierunku S-E i stajemy w samym rogu tarasu. W ten sposób przeprowadzamy każdego z członków drużyny. Wszystkie manewry wykonujemy, gdy patrolujący teren Romulanie są jak najdalej. Następnie ustawiamy całą drużynę za skrzyniami, parę kroków na E, i w odpowiednim momencie biegniemy prosto do celu.

BEZKRWAWE AKCJE

W niektórych misjach nie możemy lub nie powinniśmy zabijać przeciwników. Wtedy najlepiej po prostu ich unikać albo ogłuszać. Najlepszym sposobem ogłuszania jest przestawienie phaserów z trybu „kill" na tryb „stun". Wielką zaletą trybu ogłuszania jest fakt, że przeciwnicy padają już po pierwszym strzale. Jeśli mamy w drużynie Sovaka, możemy ogłuszać przeciwników także za pomocą „Nerve Pinch". Inna umiejętność Sovaka przydatna w bezkrwawych akcjach, to „Mind Meld". Umożliwia przejęcie kontroli nad przeciwnikiem i np. pokierowanie nim tak, by zszedł nam z drogi albo odwrócił uwagę innych.

MISJA 12

Dezaktywujemy karmę, załatwiamy strażników, a ich zwłoki teleportujemy. Otwieramy most na prawo. Załatwiamy Romulana na tarasie i uważając na kamerę dostajemy się Aloram do komputera. Wracamy tą samą drogą. Otaczamy taras i załatwiamy 2 przeciwników. Podkładamy ładunek przy wieży. Wracamy w stronę mostku, mijamy go i idziemy na N-E.

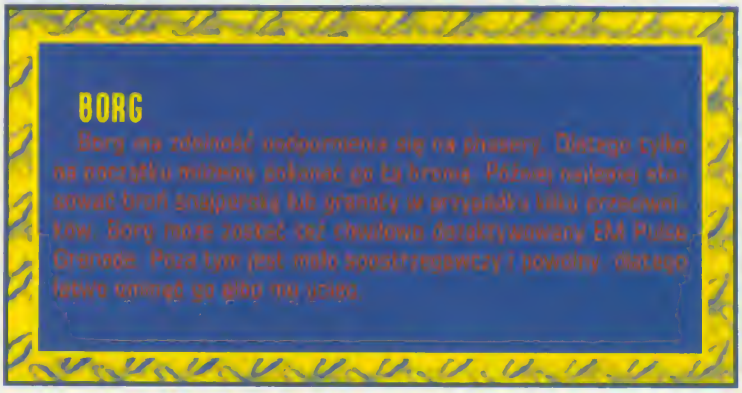
Podkładamy drugi ładunek. Udajemy się dalej na N-E. Dezaktywujemy kamerę, załatwiamy przeciwników i chowamy się za murem otaczającym kolejną wieżę. W odpowiednim momencie, uważając na kamerę, podkładamy trzeci ładunek. Wszystkich przeciwników w pobliżu załatwiamy błyskawicznie snajperką, żeby nie zdążyli wezwać pomocy. Za kolumną ze zwieńczeniem w kształcie litery "V" znajdziemy drugi komputer. W międzyczasie powinniśmy też zeskanować medycznym tricorderem jednego z Romulan. Pozostałych przeciwników możemy załatwiać, rzucając phaserami (Overload). Podkładamy czwarty ładunek.

MISJA 13

W momencie, gdy pole siłowe zostanie dezaktywowane, wybiegamy Sheilą z pomieszczenia i udajemy się szybko na N-E. Uwalniamy i leczymy Aloram, a następnie Martinę. Zabieramy leżący na ziemi ekwipunek. W miarę możliwości musimy omijać przeciwników. Inaczej musimy ich zabijać albo dezaktywować. Jeśli rozsądnie będziemy obchodzić się z ekwipunkiem (w kilku miejscach można go uzupełnić), nie powinniśmy mieć żadnych problemów. Naszym celem jest unieruchomienie trzech złączy mocy. Kolejność jest dowolna. Wyłączyć je może tylko inżynier przełącznikami na ścianie. W międzyczasie uwalniamy Sinjin Kirka.

MISJA 14

Udajemy się na S. Tricorderami wykrywamy 2 miny. Omijamy je pojedynczo. Grupki Romulanów załatwiamy granatami. Uważając na kamery,podkładamy pierwszy ładunek przy wieży. Każdą z wież musimy także skanować medycznym tricorderem. Trzymając się E części mapy, biegniemy dalej na S. Kolejna kamera, kolejna grupka Romulanów i kolejna wieża, przy której podkładamy ładunek. Udajemy się teraz na N. Mijamy zielony staw, załatwiamy kolejnych przeciwników i podkładamy ładunek. Tak jak w misji 3 za pomocą terminali wyłączamy pole siłowe przy komputerze w S-W części bazy. Uwaga na miny w bazie! Omijamy je albo detonujemy z daleka granatami. Udajemy się do N-W wyjścia z bazy i otaczamy ją od północy, aż do wejścia od W. Załatwiamy 2 Romulanów i podkładamy ostatni ładunek. Wychodzimy z bazy i biegniemy na S. Załatwiamy kilku Romulanów przy kompu-



terze, dezaktywujemy kamerę, dostajemy się do drugiego terminala, który wyłączy pole siłowe i kopiujemy dane z komputera. Teraz pozostaje nam dostać się na S-W mapy i nadać fałszywy sygnał.

MISJA 15

Przeciwników staramy się omijać. Jeśli to niemożliwe, załatwiamy ich czym się da. Na pierwszym poziomie musimy zbadać medycznym tricorderem 2 pasażerów i dostać się do windy na S-W. Pola siłowe wyłączamy przełącznikami na ścianach. Na kolejnym poziomie inżynierem podchodzimy do konsoli w centrum pomieszczenia i idziemy do następnej windy. Na tym poziomie czeka wielu przeciwników, ale ekwipunku powinno nam starczyć. Gdzieniegdzie możemy go uzupełnić. Znajdziemy tu też 3 pasażerów. Na S-E jest winda, która zaprowadzi nas na mostek. Teraz wracamy na poziom drugi (maszynownia), na którym znajduje się serce napędu warpowego.

MISJA 16

Kolejna misja z Borgiem. Długa i trudna. Jak zwykle, musimy starać się omijać przeciwników. Jeśli się to uda, załatwiamy ich snajperką, granatami, minami itd. Na N-W i N-E będziemy mogli uzupełnić ekwipunek. Jak zwykle inżynierem otwieramy wrota, a naukowcem dezaktywujemy pola siłowe. Naszym celem jest podłożenie ładunków przy pięciu terminalach oraz uwolnienie uwięzionej przez Borga Brexen. Najlepiej zacząć od S-W, następnie ruszyć na N-W i dalej według wskazówek zegara.

MISJA 17

Nie możemy dopuścić, by któryś z Wulkanów włączył alarm. Najpierw załatwiamy 3 Wulkanów i udajemy się do kładki na N-E. Następnie biegniemy na południe, załatwiamy kolejnych i przechodzimy przez kładkę. Na równoległej skale-drodze poniżej pojawi się w pewnym momencie Wulkan. Zabijamy go, gdy będzie na wysokości kładki na S. Ustawiamy się w odpowiednim miejscu na naszej drodze i snajperką załatwiamy 2 Wulkanów stojących za skałą na wspomnianej równoległej drodze. Szybko biegniemy na E i załatwiamy kolejnych Wulkanów. Skanujemy coś w rodzaju wieży-elektronicznego kokona na N-W. Przechodzimy przez kładkę i najpierw wysyłamy Aloram, żeby usunęła zwłoki, po czym zawracamy. Następnie wysyłamy Yulanę, żeby otworzyła kładkę; zawracamy. Uważając na Wulkana stojącego po drugiej stronie i krążący w pobliżu trzyosobowy patrol, skradamy się w stronę kładki Ivanem. Na kładce uruchamiamy jego płaszcz maskujący i biegniemy najpierw zeskanować kolejną wieżę na S-W, a następnie prosto do komputera na S-E.

MISJA 18

Nie możemy dopuścić, żeby dojrzały nas kamery albo żeby Wulkanie uruchomili jedną z wież-kokonów. Uwalnia to chmurę, która sprawia, że członkowie drużyny tracą kontrolę nad umysłem. Jeśli jednak chmura zostanie uwolniona, najlepiej rozproszyć drużynę i uciekać jak najdalej. Sheila ma antidotum, ale tylko dla 3 osób. Wulkanów, którzy stoją w czymś w rodzaju małego bunkra, załatwiamy, gdy stoją przy otworze obserwacyjnym albo staramy się ich wywabić na zewnątrz.

Na S-E znajduje się teren otoczony murem. Jest tam panel, który uruchamia kładkę na N-E. Aby ją otworzyć, musimy użyć Slovaaka i przejąć kontrolę nad jednym z Wulkanów znajdującym się na niedostępnym terenie. Otwarta kładka zaprowadzi nas do komputera na N-E. Naszym celem jest terminal na S-W. Teraz możemy wejść do pałacu na N-W. W środku musimy dostać się do wielkiego pomieszczenia na W. Zakładamy płaszcz maskujący i biegniemy Ivanem do panelu w S części pomieszczenia, a potem do centralnego komputera. Miny detonujemy z daleka.

Sukkub

Znów zaskakujące wiadomości z frontu CPL. Liga odchodzi od modelu kilku średniej wielkości imprez z pulą nagród 25 - 30 tysięcy dolarów na rzecz dwóch, trzech „megaturniejów" z nagrodami nie mniejszymi niż 150 tysięcy dolarów. Ofiarami nowej polityki stały się dwa turnieje, w tym flagowa impreza CPL - FRAG. Piąta jego edycja nie odbędzie się. Zobaczymy, czy posunięcia CPL zmienią niezbyt różową sytuację „programingu".

Plastman i załoga CKT organizują kolejny lokalny turniej na Śląsku. Tym razem dla odmiany mają to być zawody dwuosobowych teamów. Okoliczności zmiany formatu z 1na1 są dość niejasne i wywołały sprzeczkę na resetowym forum. Miejmy nadzieję, że sam turniej będzie udany. Niestety, wyniki pojawią się tuż po ukazaniu się tego numeru w kioskach.

Organizowana przez serwis Gracz.net liga Q3 - Humiliation - wkracza w fazę finałową. O najwyższe trofeum walczyć będzie pięć klanów: mm, t5, g&p, bmf i lc. Jeden rzut oka na skład grupy finalistów wystarczy, aby stwierdzić, że niespodzianek nie było. Źródło: http://quake3.gracz.net

Liga OPQL, zrzeszająca najlepsze polskie klany QW, powoli zbliża się do fazy play-off. Faworytami publiczności są: PLG, HGC, BAD, FX i D2. Miejmy nadzieję, że rozgrywki skończą się przed wakacjami. Więcej informacji pod adresem http://qw.gracz.net

Trzecia edycja organizowanego przez Clanbase turnieju Eurocup powoli dobiega końca. W chwili pisania tego tekstu o awans w konferencji europejskiej walczy jeszcze sześć klanów. Bardzo dobrze prezentuje się angielski 4K raz belgijski Cx. Finały zaplanowano na czerwiec.

Asus po raz drugi w ciągu sześciu miesięcy przypuścił atak na uczciwych graczy. Firma usilnie próbuje zalegalizować używanie swoich driverów do kart GeForce, pozwalających widzieć przeciwników przez ściany. Krytyka społeczności graczy była miażdżąca! Tajwański gigant z podkulo-

Roos

QUAKE WORLD

FRAG NEWS ALL OVER THE WORLD
+ LONDON + WARSAW + NEW YORK + CIUĆKOWO ZDRÓJ +

CYBERLAND GAME
L · E · A · G · U · E · 2

Ostatnia sobota kwietnia to bardzo niedobry termin do rozegrania największego turnieju Q3 w historii naszego kraju. Relacja mogła pojawić się dopiero teraz, dwa miesiące później...

ROZCZAROWANIE

Dwa miesiące przed imprezą plany były bardzo obiecujące. Brano pod uwagę kilka ciekawych lokalizacji, w tym halę Warszawianki i Pałac Kultury i Nauki. Nagrodami miało być 50 tysięcy złotych w turnieju Q3 i tyle samo dla teamów CS. Zapowiadała się więc impreza na miarę europejskich edycji CPL. Mało brakowało, by doszło do zaproszenia najlepszych graczy z Europy i świata.

Zmiana kierownictwa Cyberlandu oraz osoby koordynującej turniej od strony organizacyjno-finansowej odbiła się bolesną czkawką. Turniej rozegrano w... siedzibie firmy przy ulicy Wałbrzyskiej. Nieco inne były też nagrody. Komputer z monitorem za około 6000 zł za pierwsze miejsce, nieco gorszy model za drugie i trzecie, sprzęt komputerowy i gadżety za miejsca 4 - 8.

ORGANIZACJA

Pomysł z eliminacjami w kilku dużych miastach okazał się trafiony. Słabsi gracze nie musieli ryzykować wyprawy do stolicy tylko po to, by odpaść po dwóch meczach. Szesnaście par rozpoczynających finałowe walki w sobotę rano okazało się idealną liczbą pozwalającą skończyć imprezę zgodnie z planem.

CPL I TULIPANY

Dwunastego maja skończył się turniej-niespodzianka, zwany też CPL Holland. Obecni w Amsterdamie gracze i widzowie przecierali oczy ze zdumienia, widząc postawę młodego Rosjanina - b100.Death.

Po drodze na szczyt pokonał między innymi Fatala (przegrał z nim wcześniej na nawietrznej), Pow3ra, Polo oraz dwukrotnie Lakermana. Oskar nieco wcześniej zepchnął Fata do LB (wygrywając jednym fragiem na ZTN3T1) i spokojnie czekał na finałowego przeciwnika. Dwa mecze później zniesiono go na tarczy ze sceny...

Zwycięzca zainkasował niecałe trzy tysiące dolarów, czyli równowartość pierwszej nagrody w turniejach z lat 1998 - 1999. Źle to świadczy o kondycji zawodowego grania.

Zawody w CS wygrał szwedzki klan Spirit of Amiga, pokonując w finale ziomków w Allstars.

Nie było większych problemów podczas gry. Komputery prawie się nie wieszały (wyjątek: ścisły finał), nie wykryto cheaterów, wszystko szło sprawnie i żwawo. Prawdą jest niestety, że publiczność tego typu turniejów to w 90% gracze. Właśnie dlatego pomysł 32-osobowego finału negatywnie wpłynął na oglądalność imprezy. Ludzi było po prostu mniej niż podczas pierwszej edycji CGL. Szkoda.

KONTROWERSJE

Wszystko szło sprawnie do momentu przeniesienia imprezy „na pięterko", do sali z telebimami, nagłośnieniem i apetycznymi hostessami. Po kilku meczach nastąpiły wspomniane zwisy maszyn turniejowych. Najgorsze, że wpłynęły na wynik meczu o mistrzostwo (przerwa, wznowienie, dogrywka sudden death bez komunikatu).

GRATULACJE

Mimo kilku niewielkich niedociągnięć i zgrzytów, turniej był naprawdę udany. Prawie żadnych spóźnień, pizza i coca-cola za darmo, miłe panie do zawieszenia oka dookoła, i oczywiście bardzo wysoki poziom Quake3.

Krogoth swą słabą postawę tłumaczył zbyt niskimi stolikami. Biorąc pod uwagę jego wysoki wzrost, chyba mówił prawdę.

Dyskusja o końcówce meczu Fetter vs Matrox ciągnęła się jeszcze przez tydzień po zakończeniu imprezy. Jej fragmenty możecie obejrzeć na resetowym forum (http://qw.reset.com.pl/forum).

Największe brawa należą się niewątpliwie MatrOxowi, który z gracza znanego niektórym, awansował do ścisłej czołówki polskiego Q3. Oby miał szansę się tam utrzymać.

Oficjalne wyniki:

1. Fetter
2. B
3. MatrOx
4. VenOm
5. krogoth/verbal
7. kronos/kwak

nym ogonem ponownie wycofał się ze swoich planów. Na jak długo?

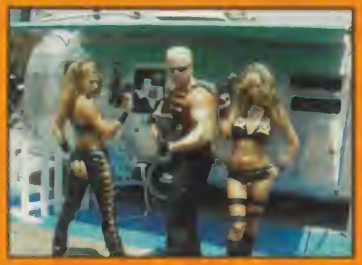
Podczas jubileuszowego turnieju z okazji czwartych urodzin CPL (28 czerwiec), gdzie głównym turniejem z 15 000 dolarów nagród będzie QuakeWorld, odbędą się finały Faceoff, czyli turnieju skupiającego najlepszych graczy VQ3 i CPM. Rozgrywka zostanie przeprowadzona na komputerach widzów, CPL nie przewiduje żadnych nagród. Faworytem jest Rat, który ostatnio w kontrowersyjnych meczach pokonał finalistów ostatniego turnieju CGL.

Koreańskie cyberigrzyska olimpijskie wkraczają w fazę wstępnych eliminacji. Ogłoszono pulę nagród (300 000 dolarów) i cztery gry-platformy turniejowe: Age of Empires II: The Conquerors, Fifa 2001, Counter Strike i Quake3. Niewiarygodne jest nieuwzględnienie Starcrafta, bardziej popularnego w Azji niż pozostałe gry razem wzięte. Czyżby plotki o braku możliwości porozumienia z Blizzardem nie były tylko plotkami?

Kiedy czytacie te słowa, ostatni Point Release do Quake3 jest już pewnie gotowy. Czas oczekiwania na łatkę można już liczyć w kwartałach. Osłodą miały być nowe, stworzone przez id wersje map turniejowych, ale dzięki przeciekowi publiczność mogła zapoznać się z nimi miesiąc wcześniej. Nie warto było czekać.

Najnowsza plotka głosi, że europejska część Mplayer zostanie zlikwidowana w przedostatni weekend maja. To o tyle ważna wiadomość, że firma była głównym sponsorem imprez organizowanych przez CPL EU. Wnikliwi czytelnicy pamiętają, jak skończyła się sprawa bankructwa Razera - nie wypłacono nagród zwycięzcom turnieju CS. Griff, szef europejskiego oddziału CPL, twierdzi, że nic podobnego nie będzie miało tym razem miejsca. Oby miał rację.

Na E3 jechać warto, oj warto!



WIELKI WYBUCH!

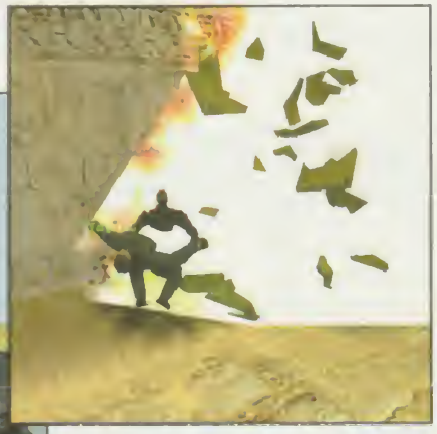
Wraz z pierwszą odsłoną Counter-Strike World chcielibyśmy wszystkich serdecznie powitać. Aktywni CS-owcy chyba nie mają wątpliwości, że ta rubryka powinna była powstać już pół roku temu. Ci, którzy do tej pory nie mieli z CS-em wiele wspólnego, dzięki nam wkrótce spróbują swoich sił w grze, która pod względem liczby aktywnych graczy/klanów, imprez, turniejów

z nagrodami i bez, może z wielkim powodzeniem konkurować z połączoną siłą trzech części Quake'a.

Yak przygotował dla Was mnóstwo linków do stron CS-owych, które pomogą Wam poznać bliżej tę obrastającą powoli kultem grę, czas więc uciąć wstępniak i przejść do „mięsa". Dodam tylko, że zarówno ja, jak i Yak jesteśmy członkami jednego z lepszych w Polsce klanów Counter Strike'a (BOR), postaramy się więc, żeby Resetowy CS-World był po prostu fachowy!

POLSKA LIGA CS

Pod koniec kwietnia wystartowała, po długich przygotowaniach, ogólnopolska liga CS. Ruszyła z wielkim rozmachem, ponieważ wyjściowa liczba zapisanych klanów przekroczyła ma-



giczną liczbę 50. Dziś nie wiadomo nic o nagrodach, wiadomo natomiast, że zwycięski klan będzie (przynajmniej do kolejnej edycji) okrzyknięty najlepszym w Polsce. Mamy za sobą już dwa tygodnie rozgrywek i szczerze mówiąc nie wygląda to za wesoło. Z różnych przyczyn odpadło już ponad pięć klanów, czyli 10% całej puli. Był przypadek podszywania się pod zawodników, co skończyło się usunięciem z ligi. Nagminne stają się walkowery i przeniesione spotkania na skutek złej organizacji lub niesubordynacji graczy lub sędziów. W związku z tym terminarz z każdym tygodniem troszkę się zmienia, ale nie ma wątpliwości, że kiedyś to się skończy.

Z OSTATNIEJ CHWILI

W warszawskiej gralni E-net odbył się miniturniej CS-a, w którym zagrało kilka stołecznych klanów (BOR, RLS, połączone siły P12 i Null oraz Strefa). Do wygrania było 600 zł. W związku z niewielką liczbą uczestników (słaba reklama turnieju), walka trwała stosunkowo krótko i była niezbyt ciekawa. Nie obyło się bez kontrowersji. Kłótnia o zmianę zasad w czasie gry o mały włos nie przerodziła się w bójkę. Ostatecznie po bardzo długich negocjacjach przyznano dwa pierwsze miejsca.

Zwycięzcami ex aequo zostały klany BOR i pickup klanów P12 i Null, które podzieliły się główną nagrodą. Grano w składach sześcioosobowych.

W pierwszym wydaniu CSWorld pokażę Wam internetowe zasoby o tematyce CS, zamiast prezentować newsy. Chcecie zwiększyć liczbę sprzedawanych wrogowi lebsztów? Go surfin'!

• • •

Oto lista najważniejszych serwisów polskiej sceny CS:
http://cs.gracz.net
http://www.counter-strike.pl
http://cs.fpp.pl
Strony te są rzetelnym źródłem wiedzy, znajdziecie na nich całe tony wiadomości aktualizowanych praktycznie codziennie.

• • •

A oto linki do CS-owych forów dyskusyjnych. Tu toczą się gorące często rozmowy, można umówić się na klanówkę lub po prostu pogadać z innymi graczami:
http://www.counter-strike.pl/cgi-bin/UltraBoard/UltraBoard.cgi
http://www.dune.pl/cgi-bin/ultimatebb.cgi

• • •

Największe zagraniczne serwisy, które polecam wszystkim znającym język angielski:
http://csnation.counter-strike.net
http://www.counter-strike.net
http://www.challenge-cs.com

• • •

Podstawową (i obowiązkową) stroną dla każdego klanlidera jest na pewno:
http://csnation.counter-strike.net/cs2d/
Znajdziecie tu przygotowane do druku dwuwymiarowe rzuty wszystkich popularnych map w klanówkach. Idealny materiał dla wymyślających taktyki dowódców.

• • •

Terrorystów estetów ucieszą na pewno nowe zestawy skinów broni i postaci, przygotowane przez CS-Skins, zamieszczone pod adresem:
http://www.cs-skins.net/
oraz nowe arty idealnie nadające się na wallpapery lub obrazki na ścianę:
http://art.counter-strike.net

• • •

CS-owi maniacy, którzy całe życie nie oddalają się zbytnio od „najlepszej gry na świecie", mogą poczytać opowiadania o przygodach wspaniałego policjanta Dereka podczas jego walk na kolejnych mapach gry:
http://www.planethalflife.com/counter-strike/features/derek/
Pod tym adresem można posłuchać CS-owego radia, w którym raz na jakiś czas prowadzone są kilkugodzinne audycje wypełnione dyskusją i wywiadami z VIP-ami sceny CS:
http://csradio.counter-strike.net
Największy ubaw będziecie mieli, oglądając stronę:
http://csnation.counter-strike.net/features/countercrap/
(wypełnioną odjazdowymi filmami zrobionymi we flashu) oraz pełną psychodelicznego humoru:
http://csnation.counter-strike.net/spoof

• • •

ps. thx reddy

ARRGGHHH...!!!

Yanoos
cm@yanoos.net

Jak wiadomo najłatwiej jest zacząć tekst truizmem. Oto jeden z popularniejszych — nikt nie jest doskonały. Na nasze potrzeby sparafrazujemy go i napiszemy, że nic nie jest doskonałe. Nawet CHAMPIONSHIP MANAGER. Wiele jest w nim uciążliwych drobiazgów i nieprawdopodobnych sytuacji, które potrafią zniechęcić do zabawy. Sporządźmy ich krótką listę.

— Jeden z naszych napastników z lubością strzela z przewrotki po kilka razy w meczu. Przez 10 lat kariery jeszcze nie udało mu się zdobyć gola w ten sposób, ale dzielnie wali po kilka metrów nad bramką, zamiast przymierzyć w jakikolwiek inny sposób.

— Ciśniemy przeciwnika cały mecz, nasi zawodnicy spokojnie jadą na ocenach 8 i 9, oddajemy 20 strzałów, 15 „w światło", zero bramek. W ostatnich minutach celny kopniak rezerwowego obrońcy daje zwycięstwo przeciwnikowi. Często jest to PIERWSZY celny strzał tego zespołu w meczu, a zdarza się, że i pierwszy gol w karierze zawodnika.

— Sytuacja podobna — dwie trzecie rozgrywek w lidze za nami, bardzo ważny mecz, a jeden z przeciwników w doliczonym czasie gry strzela swojego pierwszego gola w sezonie. Musiał się obudzić akurat teraz.

— Nasz bramkarz dostaje czerwoną kartkę, a my nie mamy na ławce rezerwowego. Albo lepiej — czerwona kartka dla goalkeepera, a chwilę później jedyny rezerwowy bramkarz łapie kontuzję.

— Rywal za żadne skarby nie chce sprzedać zawodnika, który pięknie uzupełniłby nasz zespół. Trudno, kupujemy innego. Wkrótce nasza gwiazda pojawia się na liście transferowej za połowę ceny, którą chcieliśmy zapłacić, a my oczywiście nie mamy już pieniędzy.

— Przegraliśmy jeden mecz w sezonie, mamy na koncie kilka remisów w Lidze Mistrzów. Nasz zespół to mordercza maszyna do wygrywania. Wielki finał LM, szampan się mrozi, a ty dostajesz baty 5:1 od Valencii albo Spartaka.

— Nasz najlepszy strzelec łapie w środku sezonu kontuzję. „Out for about 8 months..."

— W naszym składzie aż roi się od gwiazd. Co z tego, jeżeli pochodzą spoza Unii Europejskiej i więcej niż trzech nie możemy wystawić do składu.

— Wygraliśmy potwornie ciężki mecz, zawodnicy naharowali się, a nasza błyskotliwa taktyka zadziałała. Nie zapisujemy, naciskamy „Continue", i gra wychodzi do Windows. Powtórzony mecz przegrywamy oczywiście 4:0.

— Czerwone statystyki treningowe. Niby trenerzy doskonali, plan treningów dopracowywany od kilku sezonów, a jeden leń z drugim i trzecim cały czas traci formę. Zmieniamy reżim treningowy, próbujemy nowych ustawień i nic. Pozostaje tylko sprzedać trefnego piłkarza.

Szacuneczek - zwróćcie uwagę na datę. Zwycięzcy ligi Mistrzów też ciekawi.

— Przez 3/4 sezonu nie przegraliśmy meczu, walczymy w Lidze Mistrzów, a po przypadkowej porażce 0:1 nasz zarząd jest głęboko nieszczęśliwy, czasem nawet zwalnia nas z posady.

— Strzelamy ciężko wypracowaną bramkę, chcemy zmienić taktykę, naciskamy więc przycisk naszego zespołu, aby dostać się do opcji. Zanim przejdziemy do odpowiedniego ekranu, komputer kończy akcję i strzela bramkę wyrównującą.

— Gracz domaga się od nas nowego kontraktu. Gdy chcemy go zaproponować, pojawia się komentarz „Nie chce obecnie podpisywać kontraktu". O co zatem mu chodzi?

— Pięć razy w meczu nasi gracze faulowani są w polu karnym przeciwnika, a sędzia udaje, że tego nie widzi i olewa nasze protesty. Skarżymy się federacji piłkarskiej, ale ona trzyma stronę swojego człowieka. Piłkarski poker.

A ja myślałem, że to muzyk. Czy coś.

— Od kilku lat z powodzeniem walczymy w Lidze Mistrzów, raz po raz zdobywamy mistrzostwo kraju, a na klubowym koncie 100 milionów dolarów. Prosimy zarząd o rozbudowanie stadionu. Odpowiedź — nie.

— Nasi gracze/trenerzy (player/coach) odchodzą za „free" i nic nie możemy z tym zrobić. My za to nie możemy przedłużać ich za darmo, zawsze musimy kupić jako graczy.

Część z wymienionych sytuacji jest wynikiem naszego braku umiejętności, część — błędów programu, a reszta to bezlitosna piłkarska rzeczywistość pełna niespodzianek i sprzeczności. Jedno jednak łączy te elementy — są upiornie denerwujące.

W pole ich wywieźli?

Unknown Stadium

EVIL ISLAND: CURSE OF THE LOST SOUL

W czasie gry wciśnij „~" (tyldę) aby przywołać konsole, a następnie wpisz „thingamabob". Zaraz po tym na ekranie powinien się pojawić napis „Activated!" i uaktywniona zostanie możliwość używania kodów.

@godmode(0,1) — nieśmiertelność

@givestrength(gdzie(0,0),XXX) — daje siłę XXX

@givedexterity(gdzie(0,0),XXX) — daje sprawność XXX

@giveintelligence(gdzie(0,0),XXX) — daje inteligencję XXX

help — lista komend konsoli

give 0 money x — daje x pieniędzy

give 0 exp x — daje x punktów doświadczenia

fps 0 (lub 1) — pokazuje ilość klatek na sekundę

Uwaga: Z cheatów „give 0 exp x" i „give 0 money x" można korzystać tylko wtedy kiedy osiągnie się pierwsze miasto, i na ekranie wyświetlany jest obóz.

Inne komendy (efekt działania nieznany):

locairate; rate; ban; kick; partyresend; days; generateacks; disconnect; net; memusage; server; join; fadeout; execute or exec; lastfps; loadvar; listvar; show; filter; history; console; debuginfo

STAR TREK AWAY TEAM

CHEATER — włącza i wyłącza cheaty

MEDIC — uzdrawiana określoną postać

WIN — wygrywasz misję

TROPICO

W czasie, kiedy będziesz wpisywał kody trzymaj wciśnięty klawisz CTRL. Następnie zwolnij i powtórz jeśli to potrzebne.

pesos — dodaje $20000

contento — zwiększa szczęście o 10

rapido — szybsze budowanie

STAR WARS: BATTLE FOR NABOO

Wejdź do menu Options/Passcodes I wpisuj poniższe kody. Po prawidłowym wpisaniu powinieneś usłyszeć krótkie kliknięcie.

JHORGAS — dostęp do wszystkich poziomów

FMRYLDAD — poziom Dark Side

EOWKZGAS — zdjęcie ekipy

OWMKZAR — pokazuje napisy końcowe

DRDDEKA — zaawansowane osłony

HROTOKL — zaawansowane osłony

RDCRACAO — dostęp do AAT

LFZWKXAA — niezliczona liczba „żyć"

XFIIYBAY — SwampSpeeder

JOBXXFAI — galeria zdjęć Art Gallery

RECTVBAH — sala koncertowa

CXSJMIAA – jeden strzał zabija

ABVUSEAY — namierzanie na emitowane ciepło

NASTYMDE — trudniejszy poziom

FRBPTDAY — infiltrator Sith

Inne nieznane kody:

PUHRPJAG?
GPAYQWAJ?
RJDGABAU?
NIZWAGAO?
LFZWKXAA?
UYCZNCAX?
SJTNGBAY?
YEQKISBO?
EBTRHBAF?
JOBXXFAI?
RECTVBAH?
MFBCTYAQ?
GEWBFUAU?
EKMEMPAH?
ABVUSEAY?
FJJCUAAC?
KPYUUFAX?
RQORACAQ?
FRBPTDAY?
XFIIYBAY?
CXSJMIAA?
XNCLUHAU?
ADJJCCAY?

Zaawansowane osłony

Można je znaleźć na poziomie 1, za łukiem który jest za AAT.

Zaawansowane blastery

Można je znaleźć na poziomie „Liberation Of Camp 4". Przy ostatnim generatorze osłon stań przodem do zbocza kierującego się w dół. Tam też znajdziesz inny stok prowadzący prosto do blasterów

Zaawansowane bomby

Można je znaleźć na poziomie „Glacial Grave", po przeciwnej stronie żeki, która prowadzi do hangaru z łodziami

Zaawansowane pociski

Można je znaleźć na początku poziomu „The Smugglers Alliance". Pomóż cywilom, nawet jeśli kapitan mówi ci żebyś tego nie robił. Pojawi się wtedy speeder. Osłaniaj go, a poprowadzi cię do farmy gdzie znajdują się pociski.

Samonaprowadzalne torpedy

Można je znaleźć na poziomie „Borvo The Hutt". Idź na północny zachód od pierwszej bitwy. Szukaj wioski pośród drzew. Tam są ukryte torpedy.

Ogień ciągły

Aby móc szybko strzelać musisz dokładnie rozglądać się wokół przy końcu poziomu „Sancuatary". Jest tam mała dolina, na prawo od głównej doliny. W środku jest wulkan i dziwny obiekt. Upgrade jest zaraz za nim

Pociski kasetowe

Pociski te można znaleźć w drugim bonusowym poziomie „Couruscant Encounter". Tuż po starcie skręć w prawo i szukaj budynku w brązowe paski. Wejdź w dziurę z przodu i skręć w lewo zanim ścieżka skręci w prawo. Zobaszysz je po swojej lewej stronie.

Trade federation secrets

Pomyślnie ukończ grę uzyskując same brązowe medale. Odblokujesz wtedy bonusowy poziom Trade Federation Secrets. W misji tej musisz bronić bazy przed atakami wroga.

COURUSCANT ENCOUNTER

Ukończ grę z wszystkimi srebrnymi medalami aby odblokować bonusowy poziom — Couruscant Encounter.

Dark Side

Ukończ grę i zdobądź wszystkie złote medale. Poziom Dark Side zostanie wtedy odblokowany.

Infiltrator Sith

Możesz grać jako Sith Infiltrator jak tylko otrzymasz dostęp do trzeciego, bonusowego poziomu — Dark Side. Możesz używać SI w misjach, w których można używać Naboo Starfighter.

AAT i Swamp Speeder

Ukończ grę zbierając wszystkie platynowe medale aby odblokować AAT i Swamp Speedera. SS to szybki statek Republikanów wyglądający mniej więcej jak błysk. Potrafi się bardzo szybko poruszać i strzelać dwoma laserami jednocześnie z bardzo dużą szybkością. Jego drugą bronią jest ciężki laser, taki jak w Gian Speederze. AAT to z kolei czołg bojowy Federacji Handlowej. Jest bardzo wolny i strzela dwoma laserami z średnio-wolną prędkością. Jego drugą bronią są pociski bombowe.

Platynowe medale

Pomyślnie ukończona misja z bardzo dużą celnością, wysoką liczbą zabitych, trzema życiami i wszystkimi „przyjaciółmi" żywymi i w bardzo krótkim czasie.

KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS

Wciśnij ENTER i wpisuj odpowiednie kody.

free gold — maksimum złota

honey hoo — +10 wszystkiego

speed it up — szybko budujesz

feeling fine?

grill shadow?

there is no spoon?

unpleasant dreams?

i repent?

xustkava — kontrolujesz naturę

yeahbam — wygrywasz scenariusz

„samurai dragon " - wychodzisz do windows (pamiętaj o spacji na końcu!)

Cheaty resetu
Trilu
zamiast

1) przeciwieństwo poezji,

2) mitologiczny potwór o wielu głowach zgładzony przez Heraklesa,

3) jednostka monetarna USA,

4) osłona lampy,

5) nieżyt nosa,

6) czteroosobowa gra w karty składająca się z licytacji i rozgrywki.

Matka

1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				

07/ 01

krzyżówka

przykładowy daktyl

Reset

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR Express Sp. z o.o. ul. Sanatorska 13/15 00-975 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o ochronie danych osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

KUPON krzyżówkowy

Imię

Nazwisko

Adres (kod, miasto, ulica, numer domu)

Telefon, E-mail

Hasło

Podpisz się i podaj datę

Jeśli masz mniej niż 18 lat, poproś o podpis rodzica

Prawidłowe odpowiedzi przysyłajcie na zamieszczonym obok kuponie do 30 LIPCA 2001.

Nagrody otrzyma co piąta osoba.

DO WYGRANIA:

10 x GIFT

10 x GRAND PRIX 3

Prosimy o podpisanie oświadczenia o danych osobowych, które drukujemy na kuponie, ponieważ tylko podpisane oświadczenie upoważnia nas do wysłania Ci nagrody.

Poniższe kody włączają lub wyłączają odpowiedni cheat w zależności od liczby zastosowań

show GRID - siatka
show CONTROL - strefy kontroli
show SUPPLY – strefy zaopatrzenia
show GUARD – strefy ochrony
show POPULATION – strefy populacyjne
show DAMAGE – uszkodzenia w czasie bitwy
show BLOCKED – zablokowane klocki
show TILENUMS - numery klocków
show TYPES - rodzaje terenów klocków
show HEALTH - paski zdrowia
show DETECTION - strefy detekcji
show SAIREGIONS SAI – regiony
show SAIDEBUG SAI – wyświetlanie informacji o grze
show FOG – mgła

ECONOMIC WAR

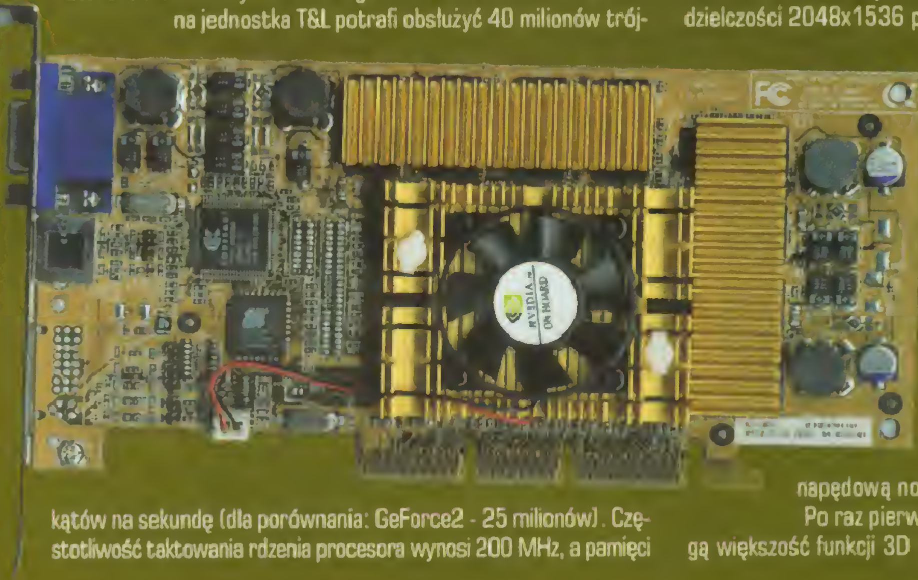
Naciśnij ENTER i wpisuje kody w oknie dialogowym

rainingdown - twój kraj rośnie w siłę szybciej
heavily - inne

LEsio

Nieskończone możliwości GeForce3

Po długim i pełnym napięcia okresie, nVidia zdecydowała się w końcu na premierę nowego procesora graficznego NV20, lepiej rozpoznawanego pod szyldem GeForce3. Nowy chip nie jest tylko prostym rozwinięciem znanej serii procesorów graficznych. Możliwości, które zaimplementowano w tym układzie, wskazują, że nazwę pozostawiono tylko ze względów marketingowych.



Składający się z 57 milionów tranzystorów układ NV20 został skonstruowany w technologii 15 mikrometrów. Wbudowana jednostka T&L potrafi obsłużyć 40 milionów trójkątów na sekundę (dla porównania: GeForce2 - 25 milionów). Częstotliwość taktowania rdzenia procesora wynosi 200 MHz, a pamięci 230 MHz (efektywnie 460 MHz), zaś 350 MHz Ramdac umożliwia wyświetlenie obrazu w rozdzielczości 2048x1536 punktów z 32-bitową głębią kolorów.

Jest to pierwsza karta w pełni zgodna ze specyfikacją DirectX 8 oraz OpenGl 1.2

nfiniteFX Engine

Pod tą nazwą kryje się zestaw programowalnych funkcji stanowiących siłę napędową nowej karty graficznej. Po raz pierwszy programiści mogą większość funkcji 3D przerzucić na proce-

Athlon 1,333 GHz vs Duron 900 MHz decydujące starcie

Sukcesy nVidii zdopingowały do działania projektantów z AMD. Na placu nieustającego boju z Intelem wystawiono nowe wieże oblężnicze i usprawnione nowe tarany. To można powiedzieć o Duronie 900 MHz i Athlonie 1,333 GHz, który pod względem osiągów może konkurować z Pentium 4.

Duron i Athlon to procesory o bardzo zbliżonej architekturze. Oba pasują do gniazda Socket A (socket 462), co pozwala na łatwą ich wymianę, bez wymiany płyty głównej.

Budowa

Zasadniczo różnią się jedynie ilością pamięci drugiego poziomu i napięciem rdzenia samego procesora: Athlon - 256 kB pamięci L2 (napięcie 1.7V), Duron - tylko 64 kB (napięcie 1.6V). Drugą istotną różnicą jest szybkość taktowania procesora. Dla Durona wynosi 100 MHz (wewnętrzne 200 Mhz), a dla Athlona 133 MHz (wewnętrzne 266 MHz).

Chociaż różnice są tak niewielkie, Duron nie jest po prostu zubożonym Athlonem. Jego rdzeń jest mniejszy, co znacznie obniża koszty produkcji.

Podkręcanie

Athlona 1.333 GHz można przetaktować na 1466 MHz, co da ok. 4--procentowy wzrost wydajności (a podniesie temperaturę procesora zaledwie o 4 stopnie Celsjusza). Maksymalna prędkość Durona, przy której system działał stabilnie, wyniosła w naszych testach 1 1 GHz i zwiększyła wydajność o ok. 7 procent. Mimo że w obu przypadkach systemy działały sprawnie i bez zawieszeń, nad sensownością przetaktowywania należałoby się zastanowić. Wzrost wydajności jest niewielki, a ryzyko przegrzania i spalenia procesora na pewno zwiększa się.

Osiągi

Athlon okazał się aż o 47 procent bardziej wydajny od Durona w testach sprawdzających możliwości procesorów w zakresie liczby instrukcji wykonywanych na sekundę (MIPS) oraz operacji na sekundę (MFLOPS). Różnice stają się bardziej widoczne wraz ze wzrostem liczby jednocześnie uruchamianych aplikacji. Jednak w warunkach domowego, amatorskiego użytkowania komputera zaczynają zacierać się.

We wszystkich grach testowanych na karcie GeForce 3 różnica w prędkości wynosiła średnio tylko 13 procent, co biorąc od uwagę ceny obu procesorów powinno być dla „napalonych" na Athlona graczy wystarczającym argumentem za rezygnacją z jego zakupu. Resztę gotówki lepiej zainwestować w możliwie najlepszy (czytaj: najnowocześniejszy) akcelerator grafiki.

Jak dowiódł nie tylko ten test, karta graficzna ma dużo większy wpływ na wydajność systemu komputerowego przeznaczonego do gier niż jego procesor główny.

PORÓWNANIE PROCESORÓW DURON I ATHLON

	Duron 900 MHz	Athlon 1,33 GHz
CPU	2528 MIPS	3722 MIPS
CPU	1293 MFLOPS	1842 MFLOPS
CPU Multimedia	5076 MIPS	7485 MIPS
CPU Multimedia	6167 MLOPS	9090 MFLOPS

DO TESTÓW DOSTARCZYLI

Duron 900 MHz	Athlon 1,33 GHz
Ultramedia	Westtech
www.ultramedia.com.pl	www.westtech.com.pl
Cena 450 zł z VAT	cena 980 zł z VAT

Test GeForce3 w grach.
Wyniki podane w klatkach na sekundę. (fps)

QUAKE 3

Duron 900 MHz

tryb rozmycia konturów	800x600	1024x768	1280x1024	2048x1024
bez	114	112	96,7	73,6
2x	109,3	83,3	49,5	31,7
Quincunx	103,4	70	41,8	27,2
4x	87,8	50,4	31,7	23,4

Athlon 1,33 GHz

	800x600	1024x768	1280x1024	2048x1024
bez	154,2	140,7	103,9	74
2x	127	83,8	49,5	31,7
Quincunx	108,5	70,3	41,05	27,2
4x	87,7	50,4	31,8	26,4

Unreal Tournament

Duron 900 MHz

	800x600	1024x768	1280x1024	2048x1024
bez	46,28	45,59	43,75	37,02
2x	46,02	45,31	38,32	29,3
Quincunx	45,53	45,21	35,36	23,4
4x	45,05	44,9	27,35	19,2

Athlon 1,33 GHz

	800x600	1024x768	1280x1024	2048x1024
bez	59,57	58,62	50,65	39,08
2x	59,43	49,3	44,26	35,2
Quincunx	59,21	46,3	36,52	27,39
4x	59,2	33,4	31,23	20,21

Osiągi GeForce3 zmierzone programem 3D Mark 2001 na maszynie z procesorem Duron 900 Mhz

	800x600	1024x768	1280x1024	2048x1024
bez	4770	4449	3864	3178
2x	4379	3948	3397	3001
4x	4060	3429	3176	-

sor karty, wykorzystując do tego zestaw instrukcji i procedur przygotowanych przez nVidię. W skład nfiniteFX Engine wchodzą przede wszystkim:

Vertex Shader - programowalny procesor „vertexów", czyli wierzchołków trójkątów, z których skonstruowane są obiekty. Pozwala programistom na przesuwanie, obracanie, powiększanie lub zmniejszanie każdego takiego trójkąta. Siła funkcji widoczna jest w morphingu i deformacji obiektów - przede wszystkim w realistycznych animacjach ludzkiej twarzy.

Pixel Shader wspomaga programowalne operacje na teksturach. Służy również do tworzenia efektów przenikania się tekstur, mgły i nakładania cieni. Pozwala na ustawienie światła oddzielnie dla każdego pixela. Ograniczenie liczby źródeł światła do 8 na scenę przeszło do historii.

Lightspeed Memory Architecture pozwala na znacznie efektywniejsze wykorzystanie pamięci karty, co w połączeniu z mechanizmem „Z occlusion culling" (polegającym na „nierysowaniu" obiektów, które mają być zasłonięte przez inne obiekty), znacznie zwiększa szybkość wyświetlania obrazu.

W GeForce 3 nie zapomniano oczywiście o pełnoekranowym, podwójnym i poczwórnym „antialiasingu", funkcji realizującej rozmywanie konturów obiektów. Nowością jest trzeci tryb rozmycia, noszący nazwę Quincunx. To technika zbliżona jakością do poczwórnego „antialiasingu", ale o szybkości podwójnego. Na deser pozostaje obsługa mapowania środowiska i wszystkich rodzajów mapowania wybojów: Emboss, Dot3 i Environmental Bump Mapping - znaną z kart Matroksa.

XX Player

Testowaną w redakcji kartę PixelView XX Player producent wyposażył w 64 MB pamięci DDR o czasie dostępu 3,8 ns, kości chłodzone są przez spore radiatory. Do odprowadzenia nadmiaru ciepła z procesora wykorzystano mały i cichy wentylator. Na śledziu wyprowadzono gniazdo monitorowe i gniazdo TV-OUT w standardzie S-Video. Mankamentem jest brak cyfrowego wyjścia DVI pozwalającego na podłączenie monitorów ciekłokrystalicznych.

Test wydajności

Nowe możliwości NV20 na razie obejrzymy tylko w kilku dołączonych demach i programie testowym 3DMark 2001. Jednak nawet ta próbka możliwości układu ukazuje postacie o skom-

plikowanej budowie, duże tekstury i niesamowitą płynność animacji. Demo przedstawiające animowaną twarz odzwierciedlającą różne emocje zasługuje na miano majstersztyku. Jeśli programiści będą w stanie wykorzystywać w praktyce nowe funkcje układu, być może jeszcze przed gwiazdką doczekamy się małej rewolucji na rynku gier komputerowych.

Na razie wszystkim niedowiarkom nVidia udostępniła na swojej stronie (www.nvidia.com) pliki wideo, na których można obejrzeć działanie programów demonstracyjnych. Jest tam również spis gier, które mają wykorzystywać wszystkie zalety NV20 i ukazać się do końca roku.

Na razie karty GeForce3 nie mają sobie równych również w starszych „aplikacjach". NV20 jest pierwszym układem, w którym włączenie w niższych rozdzielczościach „antialiasingu" (przede wszystkim w trybie Quincunx) prawie w ogóle nie ma wpływu na szybkość animacji w grach. W wyższych rozdzielczościach, mimo spadku prędkości nawet o 30 procent, „zapas mocy" pozostaje tak duży, że wystarczy do grania bez żadnych widocznych skoków czy zacięć.

Praktyczne możliwości układu NV20 zobaczymy w najbliższym czasie w co najmniej kilkunastu grach. Znajdą się wśród nich m.in.: AQUANOX, NEVERWINTER NIGHTS, BALISTICS i... DOOM 2000.

DO TESTÓW DOSTARCZYŁ

Action / www.action.com.pl / cena 1810 zł z VAT

TwojePC

http://twojepc.pl/

Jeden z młodszych serwisów poświęconych komputerom PC, istniejący w Sieci od marca 2001 r. Oprócz dawki newsów znajdziemy w nim dość sporo ciekawych i obszernych artykułów, porównań sprzętu komputerowego i testów urządzeń, takich jak przenośne odtwarzacze MP3 i aparaty cyfrowe. Na szczególną uwagę zasługują zwłaszcza ciekawe opracowania dotyczące procesorów AMD Duron.

Oprócz materiałów związanych ze sprzętem, znaleźć tu można dział monitorujący pojawianie się w Sieci najnowszych wersji demo gier i sekcję poświęconą ludziom z tzw. demosceny, w której zaprezentowano kilkadziesiąt grafik. Uzupełnieniem serwisu jest chat, message boardy i różnego rodzaju ankiety.

PC.com.pl

http://www.pc.com.pl/

Codzienna porcja nowości sprzętowych, dotyczących oprogramowania i rynku komputerowego. Laboratorium serwisu zamieszcza obszerne recenzje różnego rodzaju podzespołów komputerowych: kart graficznych, płyt głównych, procesorów, dysków twardych. Dla początkujących stworzony został dość obszerny słowniczek objaśniający ważniejsze zagadnienia i przybliżający pojęcia związane z komputerami i Internetem. Nie zabrakło również dużej dawki gotowych do pobrania plików, a wśród nich najnowszych sterowników do kart graficznych, BIOS-ów płyt głównych, tweakerów, wygaszaczy ekranu itp. Serwis również udostępnia chat i message boardy.

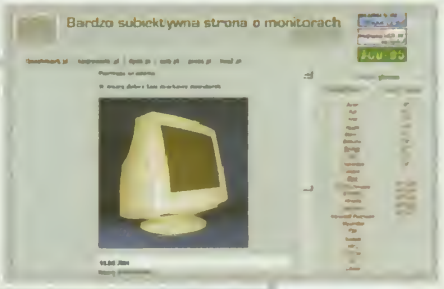
Tweak.pl - Twoje Centrum Overclockingu

http://www.tweak.pl/

„Podkręcanie", czyli overclocking, to metoda zwiększenia wydajności najważniejszych elementów komputera: procesora, pamięci i karty graficznej oraz innych, mniej znaczących podzespołów. Tweak.pl codziennie donosi o najświeższych pomysłach w tej dziedzinie, oferuje dostęp do obszernej bazy programów pozwalających sprawdzać i wzmacniać kondycję peceta, zamieszcza testy różnych metod chłodzenia i opisuje elementy komputera ze szczególnym uwzględnieniem możliwości śrubowania ich parametrów. Gadatliwi znajdą dla siebie mesaage board, chat i dział „opinie".

Informacje na temat sprzętu komputerowego można znaleźć nie tylko na stronach WWW. Zainteresowani tą tematyką mogą włączyć się w dyskusje o sprzęcie, jakie prowadzą użytkownicy Usenetu. Przed zadaniem pytania warto zapoznać się z archiwum newsgrupy, a przynajmniej prześledzić kilka wcześniejszych wątków. Być może ktoś podał już rozwiązanie naszego problemu.

Polskie grupy dyskusyjne poświęcone sprzętowi komputerowemu: pl.comp.pecet, pl.comp.os.linux.sprzet, pl.misc.gry.komputerowe.sprzet.
Archiwa grup dyskusyjnych: www.niusy.onet.pl; www.newsgate.pl; www.deja.com.
Inne strony, które warto odwiedzić: www.fachman.pl; www.frazir.wroc.pl; www.hardware.hcp.pl; www.hardware.hoga.pl; www.help.pl; www.in4.pl; www.kaktus.pl.



Bardzo subiektywna strona o monitorach

http://www.monitor.pl/

Jeśli ktoś chce wybrać nowy monitor i nie wie, na co się zdecydować, wystarczy, że odwiedzi tę witrynę. Dzięki niej może porównać opisy kilkudziesięciu dostępnych na polskim rynku modeli (również wyświetlaczy LCD). Najlepszą pomocą będą opinie z testów, porównania oraz narzędzia umożliwiające wyszukanie modelu monitora optymalnego dla danego użytkownika.

Serwis Warszawskiej Giełdy Komputerowej

http://www.wgk.waw.pl/

Jeśli chcesz dowiedzieć się, jakie są aktualne ceny sprzętu na Warszawskiej Giełdzie Komputerowej, wcale nie musisz w najbliższy weekend wybierać się „za Stodołę", zajrzyj na strony tego serwisu. Zawiera on także informacje o nowościach, linki do witryn producentów, dystrybutorów, innych serwisów informacyjnych, ogłoszenia użytkowników oraz sklep internetowy, poradnik kupującego i własną grupę dyskusyjną.

Gdzie można dowiedzieć się, w jaki sposób wycisnąć z komputera najwięcej mocy obliczeniowej? Które płyty główne wykorzystują pamięci DDR? Jaki twardy dysk zaspokoi potrzeby namiętnego gracza i konesera MP3? Odpowiedzi dostarczają internetowe zasoby poświęcone sprzętowi komputerowemu.

Benchmark.PL

http://www.benchmark.pl/

Jeden z najstarszych i najbardziej chyba znanych polskich serwisów poświęconych sprzętowi komputerowemu. Oprócz nowinek o urządzeniach, które pojawiły się na rynku, nowych sterowników i „łatek" do programów, znajdziemy w nim obszerne recenzje sprzętu, który trafił do redakcji. Nie zabraknie także artykułów bardziej teoretycznych (wprowadzających czytelnika w takie zagadnienia, jak zasady generowania dźwięku przestrzennego), rozwiązań stosowanych w procesorach graficznych, słowniczka wyjaśniającego wiele nazw i pojęć.

Największym skarbem serwisu jest wyjątkowo obszerna baza wyników testów sprzętu, nadesłanych przez czytelników, pozwalająca porównać wydajność naszego komputera z innymi. Dzięki jasno określonej procedurze pomiarowej otrzymane wyniki są miarodajne i łatwe do powtórzenia. W chwili, gdy pisałem ten tekst, dostępnych było około 150 wyników bardzo popularnego testu 3DMark2001 i ponad 200 testu Q3A.

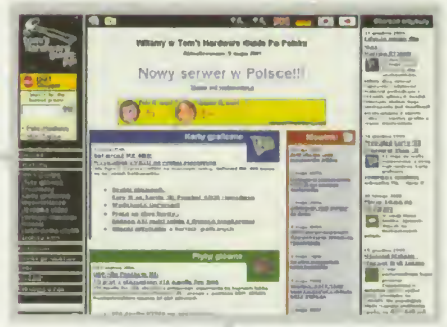
HARDCØRE'ØWE STRØNY HARDWARE'ØWE

Misiek

Tom's Hardware Guide PL

http://www.pl.tomshardware.com

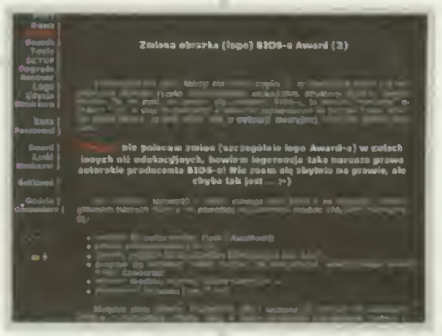
Polska wersja jednego z najbardziej znanych sprzętowych serwisów internetowych. Zawiera obszerne testy i porównania płyt głównych, procesorów, kart graficznych itd., prócz tego liczne felietony omawiające ważniejsze zagadnienia i przepastne archiwum przetestowanych urządzeń (obejmuje materiały zamieszczane od 1997 roku). W dziale „Zrób to sam" zamieszczono porady na temat samodzielnej budowy i rozbudowy zestawów komputerowych, „podkręcania" procesorów itp.



BIOS

http://bios.help.pl/

Witryna w całości poświęcona BIOS-om płyt głównych. Można tu dowiedzieć się, gdzie szukać jego właściwej wersji i w jaki sposób ją wgrać. Duża część serwisu poświęcona jest możliwości samodzielnej zmiany, edycji i wgrania logo EPA pojawiającego się podczas uruchamiania komputera. Zamieszczono wiele programów do edycji BIOS-u, konwersji formatów graficznych, w których zapisane jest wspomniane wyżej logo, czy wreszcie do odszukiwania i usuwania haseł zapisanych w BIOS-ie. Wiadomościami ze stron serwisu trzeba posługiwać się bardzo ostrożnie, gdyż nieprawidłowe ich użycie może spowodować uszkodzenie komputera.

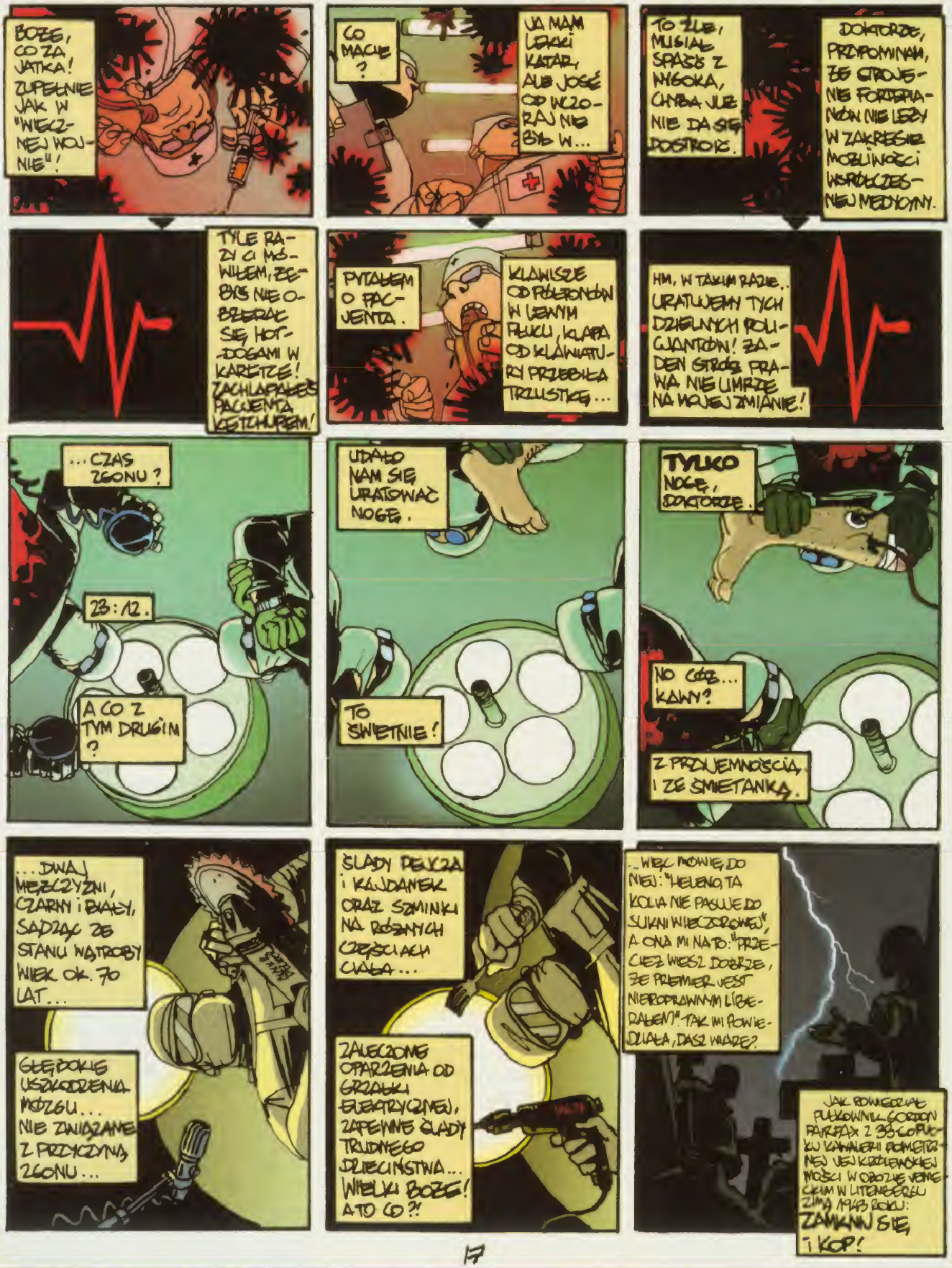


CDRInfo

http://www.cdrinfo.pl/

Ten serwis przeznaczony jest dla osób, które chcą dowiedzieć się wszystkiego o nagrywaniu płyt kompaktowych. Są tu zarówno opisy najpopularniejszego oprogramowania do ich wypalania, jak również informacje o wchodzących na rynek urządzeniach. Ciekawostką jest baza nośników CD-R i CD-RW oraz dział poświęcony tworzeniu płyt w formacie VideoCD.

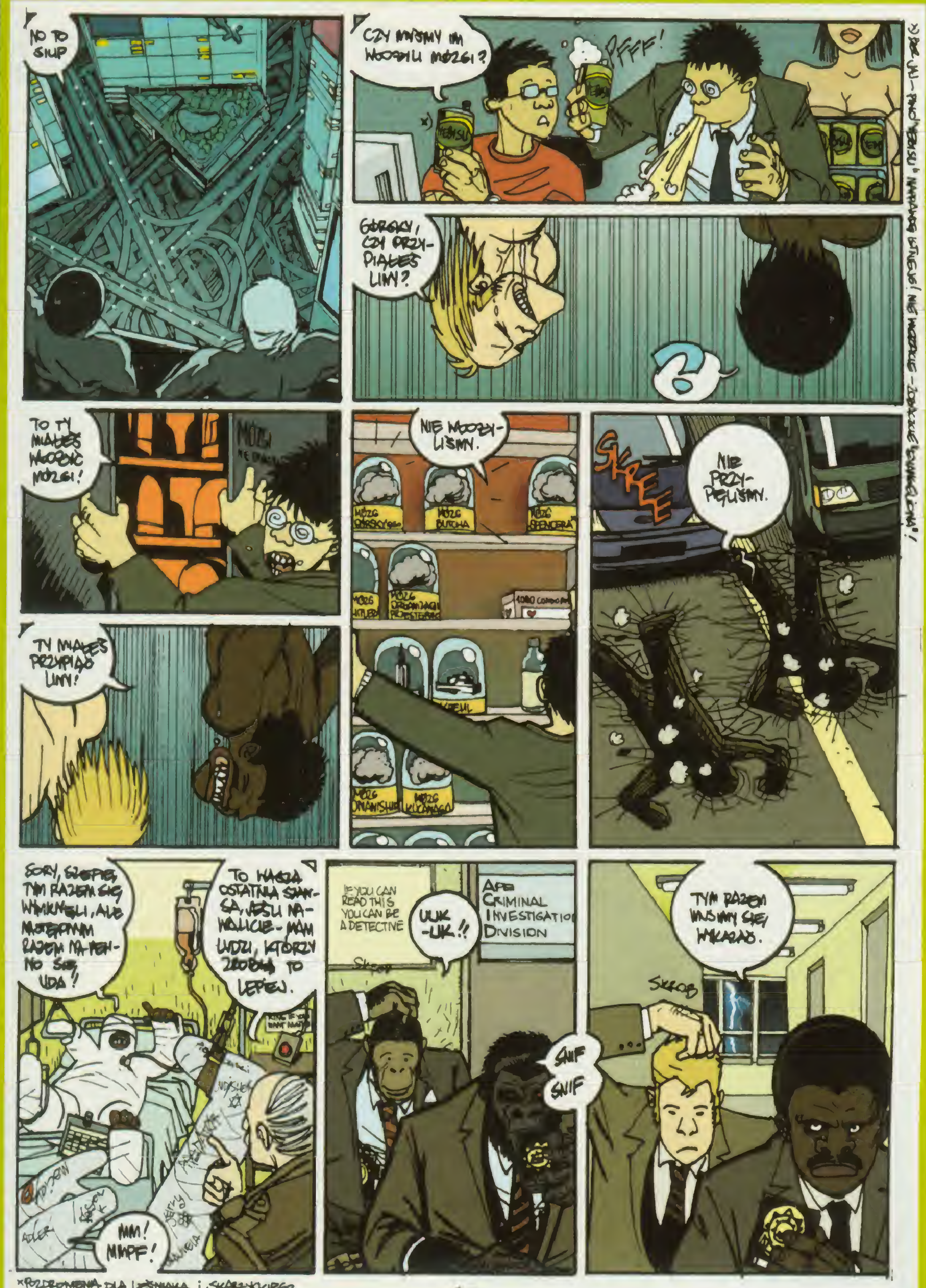
W POPRZEDNIM ODCINKU: GÓRSKY I BLITCH BIORĄ UDZIAŁ W AKCJI POLICJI HONGKONGU; WPADAJĄ W KOLEJNĄ FORTEPIANOWĄ PUŁAPKĘ. W DZISIEJSZYM ODCINKU: DALSZY CIĄG TEJ HISTORII (A CÓŻBY INNEGO) JUŻ WKRÓTCE: PARODIA "FORTEPIANU" (BYŁ NIEDAWNO W TELEWIZJI), "PIANISTY" (JAK TYLKO TRAFI DO KIN) I "CHOPIN-PRAGNIENIE MIŁOŚCI" (FRANCUSKIEJ...)

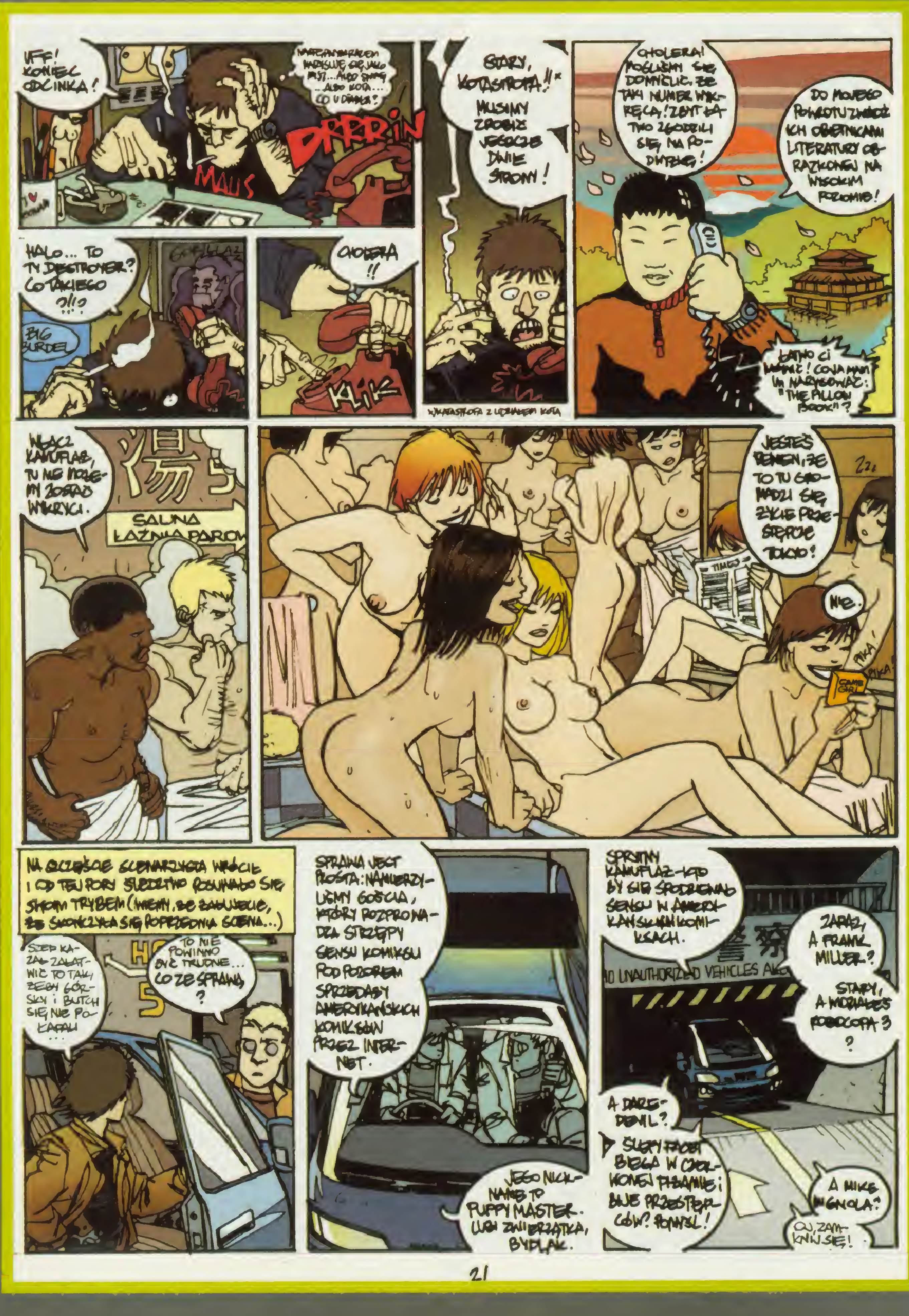


ministerstwo zdrowia i opieki społecznej ostrzega: intensywne używanie czarnego markera może spowodować uzależnienie, halucynacje, wady wzroku i choroby płuc

MAM TAK LEŻEĆ JESZCZE DWA TYGODNIE? MYŚLAŁEM, ŻE TERAZ, GDY JESTEŚMY CYBORGAMI, NIE BĘDZIEMY...
CYBORGI NIE CYBORGI, KOŚĆ SIĘ ZROSNĄĆ MUSI.
MM! MMPF!
CZEŚĆ CHŁOPAKI! ALE ŻAŁUJĘ, ŻE MNIE Z WAMI NIE BYŁO!
NAMIERZANIE OBIEKTU
DUPA
LOLA
FRAJER 1
FRAJER 2
KOMENDA GŁÓWNA POLICJI NEOTOKIO 5.0.
ŚLEDZIMY TEN SAMOCHÓD OD 3 MIESIĘCY.
2 TYGODNIE TEMU ZOSTAŁ KUPIONY PRZEZ PODEJRZANEGO W SALONIE FIRMOWYM TOYOTY.
HEH HEH
DUŻO WIECIE. DOBRA ROBOTA, KAPITANIE, A CO Z TEGO WYNIKA?
EE... JA SIĘ NADZIAŁAM KO Z TEGO WYNIKA.
NIE O TO CHODZI, JA CHCĘ WIEDZIEĆ CO Z TEGO WYNIKA.
DZIĘKI NADSŁUCHOWI KONSTRUKCJI DYMKÓW W TYM KOMIKSIE W PROMIENIU 5 PLANSZ WIEMY, ŻE NIE COŚ O LUDZIACH, KTÓRZY WIEDZĄ COŚ O SENSIE TEGO KOMIKSU
E... Z CZEGO?
NO, W KAŻDYM RAZIE PRACUJĄ NAD TYM NASI NAJLEPSI LUDZIE.
KTO? STARSKY I HUTCH? TANGO I CASH? SUNDANCE I CASSIDY? FLIPI FLAP, CHIP I DALE? BOLEK I LOLEK? BRACIA KACZYŃSCY?
N-NIE...
ZNÓW TO CZUJĘ... TEN GŁOS WEWNĘTRZNY, KTÓRY MÓWI MI...
WIEM CO ZA CHWILĘ POWIESZ, ALE SPRÓBUJĘ JESZCZE RAZ: ROCKY I LOS SUPERKTOŚ?
NIE...
TO GÓRSKY I BUTCH.
GÓRSKY, KAMUFLAŻ TERMOOPTYCZNY CI SIĘ PSUJE.
TOBIE TEŻ.
NIEEE!

19


NO TO SIUP
CZY MYŚMY IM WYJĘLI MÓZGI?
PFFF!
*) BEZ JAJ – PIWO "YEBISU" NAPRAWDĘ ISTNIEJE! NIE WIERZYCIE – ZOBACZCIE "EVANGELIONA"!
GÓRSKY, CZY PRZYPIĄŁEŚ LINY?
?
TO TY MIAŁEŚ WYJĄĆ MÓZGI!
MÓZGI
NIE WYJĘLIŚMY.
MÓZG BUSHA
MÓZG SPENCERA
SKREE
NIE PRZYPIĘLIŚMY.
TY MIAŁEŚ PRZYPIĄĆ LINY!
SORY, SZEFIE, TYM RAZEM SIĘ WYMKNĘLI, ALE NASTĘPNYM RAZEM NA PEWNO SIĘ UDA!
TO WASZA OSTATNIA SZANSA, JEŚLI NAWALICIE – MAM LUDZI, KTÓRZY ZROBIĄ TO LEPIEJ.
MM! MMPF!
IF YOU CAN READ THIS YOU CAN BE A DETECTIVE
UUK-UK!!
APE CRIMINAL INVESTIGATIO DIVISION
SNIF
SNIF
SKROB
TYM RAZEM MUSIMY SIĘ WYKAZAĆ.
*POZDROWIENIA DLA LEŚNIAKA I SKARŻYCKIEGO


UFF! KONIEC ODCINKA!
NARYSOWAŁEM... NARYSUJĘ GO JAKO PSA... ALBO ŚWINIĘ... ALBO KOTA... CO U DIABŁA?
MAUS
DRRRIN
STARY, KOTASTROFA!!*
MUSIMY ZROBIĆ JESZCZE DWIE STRONY!
CHOLERA! POGUBIŁEM SIĘ, DOMYŚLIĆ, ŻE TAKI NUMER WYKRĘCĄ! ZBYT ŁATWO ZGODZILI SIĘ NA PODWYŻKĘ!
DO MOJEGO POWROTU ZAJMIJ ICH OBIETNICAMI LITERATURY OBRAZKOWEJ NA WYSOKIM POZIOMIE!
HALO... TO TY DESTROYER? CO TAKIEGO ?!!?
BIG BURDEL
CHOLERA !!
KLIK
*KATASTROFA Z UDZIAŁEM KOTA
ŁATWO CI MÓWIĆ! CO JA MAM IM NARYSOWAĆ: "THE PILLOW BOOK"?
WŁĄCZ KAMUFLAŻ, TU NIE MOŻEMY ZOSTAĆ WYKRYCI.
SAUNA ŁAŹNIA PAROWA
JESTEŚ PEWIEN, ŻE TO TU GROMADZI SIĘ ŻYCIE PRZESTĘPCZE TOKIO!
TIMES
NIE.
GAME GIRL
PIKA PIKA
NA SZCZĘŚCIE SCENARZYSTA WRÓCIŁ I OD TEJ PORY ŚLEDZTWO POSUWAŁO SIĘ SWOIM TRYBEM (WIEMY, ŻE ŻAŁUJECIE, ŻE SKOŃCZYŁA SIĘ POPRZEDNIA SCENA...)
SZEF KAZAŁ ZAŁATWIĆ TO TAK, ŻEBY GÓRSKY I BUTCH SIĘ NIE POKAPALI...
TO NIE POWINNO BYĆ TRUDNE... CO ZE SPRAWĄ?
SPRAWA JEST PROSTA: NAMIERZYLIŚMY GOŚCIA, KTÓRY ROZPROWADZA STRZĘPY SENSU KOMIKSU POD POZOREM SPRZEDAŻY AMERYKAŃSKICH KOMIKSÓW PRZEZ INTERNET.
JEGO NICKNAME TO PUPPY MASTER. LUBI ZWIERZĄTKA, BYDLAK.
SPRYTNY KAMUFLAŻ - KTO BY SIĘ SPODZIEWAŁ SENSU W AMERYKAŃSKICH KOMIKSACH.
NO UNAUTHORIZED VEHICLES
ZARAZ, A FRANK MILLER?
STARY, A WIDZIAŁEŚ ROBOCOPA 3?
A DAREDEVIL?
ŚLEPY FACET BIEGA W CZERWONEJ PIŻAMIE I BIJE PRZESTĘPCÓW? POMYŚL!
A MIKE MIGNOLA?
OJ, ZAMKNIJ SIĘ!
21

NO, W KAŻDYM RAZIE, MAMY ŚLEDZIĆ GOŚCIA, KTÓRY PROWADZI TAMTĄ ŚMIECIARKĘ.
DLACZEGO?
A TO DOBRE PYTANIE.
TYMCZASEM W ŚMIECIARCE.
ROBIĘ TO DLA MOJEJ ŻONY, STARY. ZOBACZ, TO JEJ ZDJĘCIE, JEST SŁODKA, PRAWDA?
ZA DUŻĄ WAGĘ PRZYWIĄZUJESZ DO PRACY ŚMIECIARZA, CHŁOPIE.
ROBIĘ TO TYLKO DLA NIEJ. I DLA NASZEJ CÓRKI. I DLA SYNKA. I DLA JEJ MATKI... -NIE, DLA NIEJ NIE. ROBIĘ TO DLA MOJEJ ŻONY I DZIECI. I DLA WUJKA EMILA...
... A ŚMIETNIK SIEDZI I ZAWIJA JE W TE SREBERKA.
HM, OD 6-CIU GODZIN JEŹDZI ZA NAMI POLICYJNA FURGONETKA.
SKĄD WIESZ, ŻE POLICYJNA?
MA NAPIS "POLICJA" I KOGUTA, JAK MYŚLISZ?
CHYBA SIĘ ZORIENTOWALI, ŻE ICH ŚLEDZIMY.
TY DEBILU.
PODEJRZANY WÓZ UCIEKA, USTAWCIE BLOKADĘ!
ZROZUMIAŁEM, WYKONUJĘ.
NO, MUCKA, NASTĄP SIĘ.
MOOOUU!
ALTERNATYWNY WARIANT SYRENY POLICYJNEJ
ZATRZYMALIŚMY PODEJRZANEGO, ALE NIE OBYŁO SIĘ BEZ STRAT.
STOŁÓWKA
DANIE DNIA: WOŁOWINA W 5-CIU SMAKACH
UCHO GÓRSKIEGO.
SPRÓBUJMY JESZCZE RAZ: JAK SIĘ NAZYWASZ? GDZIE MIESZKASZ? DLA KOGO PRACUJESZ?
ALE JA NAPRAWDĘ NIC NIE WIEM! ROBIŁEM TO DLA MOJEJ ŻONY, ZBIERAŁEM PIENIĄDZE NA OPERACJĘ PLASTYCZNĄ!
NIE WCISKAJ MI TU KITU! (UPS! ALE RYM...) TO JEST ZDJĘCIE, KTÓRE POKAZAŁEŚ SWOJEMU KUMPLOWI, JAKO ZDJĘCIE SWOJEJ ŻONY!
PORUCZNIK KITU-KITU, PAN WZYWAŁ, SIR?
JAK MÓWIŁEM - ZBIERAM DLA NIEJ NA OPERACJĘ PLASTYCZNĄ...
W NASTĘPNYM ODCINKU: CZY NASI BOHATEROWIE SCHWYTAJĄ PUPPY MASTERA, WYKAŻĄ SIĘ I UNIKNĄ ZWOLNIENIA? MAŁO PRAWDOPODOBNE... CDN!

Eksportowy gracz

Radek Gromko jest jednym z najlepszych polskich graczy w MtG. Odniósł już sukcesy na scenie międzynarodowej, plasując się w pierwszej ósemce na turnieju w Portugalii. Z mistrzem rozmawia Michał Macioszczyk.

Kiedy zacząłeś grać w MtG?

5 lat temu, jako wszechstronny i ciekawski gracz RPG, postanowiłem wypróbować również ten „karciany wynalazek". Potem wciągnąłem w MtG kilku kumpli. Wiadomo, razem gra się lepiej... No i poszło.

Czy grywasz w inne gry karciane, czy może Gathering jest zbyt absorbujący?

Grywałem w inne karcianki, ale tylko Magic ciągle ewoluuje, nie można się nim znudzić. Podrafty zwracają się w postaci wydraftowanych kart.

Których graczy uważasz za ścisłą krajową czołówkę?

Jest kilku graczy dominujących na polskiej scenie turniejowej, ale niestety brakuje nam osiągnięć na skalę międzynarodową. Miejmy nadzieję, że coś drgnie na tegorocznych mistrzostwach Europy i Świata.

za tym tylko on ma tak rozbudowaną scenę turniejową. Gra się dla przyjemności, ale można też odnieść spore korzyści materialne.;-)

Jak przygotowujesz się do ważniejszych turniejów?

W moim mieście nie ma zbyt mocnej grupy graczy, pozostaje mi więc jedynie trening przez Sieć i rzadkie wypady na testowanie do Warszawy.

Jakie znaczenie ma zasobność portfela gracza przy grze turniejowej?

Magic jest grą, w której trzeba ponosić pewne wydatki, na grę limited czy na karty do talii. Nie trzeba jednak mieć wszystkich kart, można je pożyczać, a pieniądze wydane na

Czy sądzisz, że bez dostępu do Internetu można coś w MtG osiągnąć?

To bardzo trudne. Dostęp do najnowszych talii i „techów" w Sieci oszczędza wielu godzin testowania, jest dobrym sposobem na ćwiczenie draftów i sprawdzanie nowych talii bez ponoszenia wydatków na karty. No i oczywiście można zagrać z najlepszymi graczami świata, takimi jak Kai Budde czy Zvi Mowshowitz.

Czy istnieją szanse, że polscy zawodnicy staną się zawodowymi graczami w MtG?

Oczywiście. Wystarczy uplasować się w czołowej ósemce Pro Touru lub rozegrać kilka meczów w Mastersach.;-)

A więc powodzenia na Pro Tourze i dzięki za rozmowę.

Kółka protekcji

Michał Macioszczyk

Biały kolor zawsze dysponował dużą liczbą ciekawych zaklęć związanych z dodawaniem punktów życia, protekcją i ochroną przed obrażeniami. Jednym z nich jest Circles of Protection. Czy warto umieszczać tę kartę w decku? Zastanówmy się (jak zwykle na tapecie Type 2).

W edycji podstawowej znajduje się 5 kół protekcji — każde jest enchantmentem za W1 pozwalającym kosztem jednej mana przeciwdziałać obrażeniom z jednego źródła w wybranym kolorze. To cecha dość użyteczna, często stwarza szansę na zasadniczą zmianę układu sił na stole. Jak taka operacja wygląda w praktyce?

Martwi się nie martwią

Wkładanie do tali głównej kart ukierunkowanych na konkretny kolor, używany przez przeciwnika, jest złą praktyką. Jeśli bowiem okaże się, że przeciwnik nie używa tego koloru, pozostaniemy z bezu żyteczną, „martwą" kartą. Wiadomo, ochronne kółka nadają się do sideboardu. Czy jednak do wszystkich talii?

Warto zdać sobie sprawę, że tylko kolory biały i zielony mogą niszczyć enchantmenty. Czy warto używać karty, która najprawdopodobniej wywoła konkretną reakcję (Disenchant, Tranquility itp.)? Nie. Z wyjątkiem specyficznych sytuacji. Można znaleźć ciekawsze rozwiązania, np. przeciwko White Weenie lepszy od CoP: White będzie prawdopodobnie Wrath of God.

Pozostają nam kółka w trzech kolorach:

Niebieskie

Ich użyteczność również pozostaje pod dużym znakiem zapytania. Niewiele jest niebieskich talii, które wygrywają dzięki szybkiemu zadawaniu obrażeń. Bardziej liczy się w nich kontrola. Nasze kółko zostanie zatem zignorowane (zginiemy np. od artefaktów lub „przewinięcia"), skontrowane bądź zwrócone do ręki... Jednym z nielicznych decków, któremu Circle of Protection: Blue może sprawić jakieś problemy, jest Merfolk. Jednak nawet w jego przypadku kółko się nie sprawdza.

Czarne

Ten kolor ma tylko jedną broń przeciwko enchantmentom: discard. Jednak nie jest on specjalnie groźny. CoP: Black doskonale zadziała przy dobraniu i natychmiastowym wyłożeniu na stół. Zależnie od metagame, czarne kółko może być przydatne, zwłaszcza że kolor ten zazwyczaj jest agresywny oraz dysponuje direct damage.

Czerwone

Bez wątpienia najlepsze koło protekcji, ponieważ czerwony kolor opiera się w dużej mierze na spaleniach – na szybkich, agresywnych taliach. Jednak nie stosujmy CoP: Red jako remedium na kolor jako taki, a raczej jako przeciwdziałanie strategii. Czerwony deck mono, opierający się na niszczeniu lądów, bez trudu obejdzie problem kółka na stole. Jednak Sligh może przegrać wyłącznie dzięki jednej karcie – właśnie czerwonemu CoP-owi.

Dodam dla jasności

Sytuacja w limited wygląda zupełnie inaczej. Każdy CoP może okazać się sideboardem na wagę zwycięstwa.

Warto też pamiętać, że z kółkami protekcji daje się robić bardzo ciekawe fundecki. Wtedy oczywiście są one w głównej talii, a nie w sideboardzie, i obudowane zostają odpowiednimi zaklęciami, np. Sleight of Mind czy Shifting Sky. Stanowczo jednak odradzam startowanie w turniejach z tego typu taliami.

Podstawową sprawą jest włączenie do talii odpowiedniej liczby lądów. Liczbę tę można określić za pomocą różnych matematycznych reguł, jednak ostateczna konfiguracja i tak zależy od testów. Jeśli układ 17 czy 30 lądów w talii sprawdza się w praniu, to znaczy, że ich liczba jest właściwa. Nie znaczy to jednak, że nie musimy zastanawiać się nad maną...

Oto kilka kwestii wartych rozważenia w przypadku wielu talii:

Lądy dające różnego rodzaju manę

Stosowane są niemal zawsze w taliach o dwu lub więcej kolorach. Wkłada się zazwyczaj tylko te najbardziej grywalne, bowiem wiele dwukolorowych lądów jest po prostu zbyt słabych, by je wkładać do talii.

Przeszukiwarki

Warto pamiętać, że wiele kart, które w założeniu mają nam pomóc w dociągnięciu konkretnych zaklęć, może przy okazji pomóc w dociągnięciu lądów. Nie raz, nie dwa zdarzało się, że Vampiric Tutor dawał nam Swampa. Dobrze daje sobie również radę Impulse bądź drugotypowy Opt. Jeśli wkładamy do talii kilka kart tego rodzaju, możemy sobie zazwyczaj pozwolić na zrezygnowanie z jednego czy dwóch lądów.

Karty wykorzystujące wolną manę

W wielu taliach są bardzo przydatne w późniejszej fazie gry, gdy na stole mamy już dużo lądów i innych źródeł mana. W takiej sytuacji wyłożenie np. Jayemdae Tome pozwala nam rozwinąć skrzydła, dzięki temu, że leżące na stole lądy nie marnują się. Kart tego typu są dziesiątki, wybór zależy od tego, jaka dysponujemy talia.

Lądy jako karty

Pamiętajmy, że lądy niekoniecznie muszą być wykładane na stół. Można je wykorzystać na wiele sposobów, np. discardować jako koszt niektórych zaklęć (jak chociażby Probe). Jeśli w talii mamy więcej zaklęć wymagających discardu, zazwyczaj nie musimy się przejmować zbyt dużą liczbą lądów. I tak wszystkie zostaną zużyte.

„Utility lands"

Warto znaleźć w talii miejsce dla lądów, które poza dostarczaniem mana spełniają również inne funkcje. Tym sposobem, dzięki jednej karcie otrzymamy dwa odmienne efekty. Ich uniwersalność pozwala graczowi dostosować się do sytuacji na stole. Doskonałymi przykładami popularnego „utility land" są Rishadan Port, Wasteland i Treetop Village.

Problem właściwej konfiguracji zasobów mana został przeze mnie zaledwie zarysowany. Najlepszą drogą do odkrycia innych (być może lepszych) metod gwarantujących przypływu nieograniczonej mocy są eksperymenty z układem talii. Dzięki nim powstają często oryginalne i skuteczne rozwiązania.

Michał Wiśniewski

Gathering to gra karciana, w której ogromną rolę odgrywa szczęście w dobieraniu kart. Gracz, który pechowy układ pozbawi zasobów many płynącej z zaginionych w talii lądów, szybko zostanie rozłożony na łopatki. Losowi można jednak pomagać.

RPG TO NIE TO | SAMO! CRPG

Maciej Nowak-Kreyer

Czym jest komputerowe RPG czytelnikowi Resetu nie trzeba wyjaśniać. Sprytni twórcy wirtualnych zabaw wykorzystują miano gry fabularnej jako określenie czegoś, co role-playingiem jest tylko z grubsza. I zrobiło się przez to wielkie pomieszanie pojęć. Co więc różni CRPG od RPG?

Nieinteraktywne otoczenie

W CRPG brak towarzystwa żywych ludzi. Osobnik wędrujący po fantastycznych krainach spotyka tylko wirtualne postacie operujące ściśle określonym zestawem zachowań. Rozmowa z nimi to zwykle wybór jednej z kilku gotowych odpowiedzi, zachowanie owych bohaterów też mieści się w jakimś schemacie: ktoś tam biegnie zawsze w tym samym kierunku, ktoś inny ciągle znajduje się w tym samym miejscu, jeszcze inny tylko atakuje. Z powodu ograniczeń postacie nie mogą być interaktywne. Brakuje im tak bardzo ważnego elementu nieprzewidywalności.

Typowa sesja RPG odbywa się wśród ludzi, którzy mogą reagować w sposób nieoczekiwany. Z bohaterem odgrywanym przez istotę rozumną wolno uczynić wszystko, na co pozwalają realia gry i zdrowy rozsądek. Kontakt z bohaterem niezależnym ogranicza gracza do kilku zwrotów i zachowań, natomiast w zwykłej fabularce, z takim NPC można zrobić to, co z każdą zwyczajną osobą. Nic nie przeszkadza pogadać, dać po ryju, uprawiać seks.

Główny bohater na uboczu

Problem ograniczonej interaktywności dotyczy też głównego bohatera, w którego wciela się gracz. W zwykłym RPG należy „zawiesić" własną osobowość, wchodząc w skórę wykreowanej postaci. Aby gra była satysfakcjonująca, trzeba się jak najlepiej wczuć w postać, zapomnieć, iż w rzeczywistości jesteśmy kimś innym. W „żywym" rolpleju nie wystarczy powiedzieć „idę i atakuję" czy inaczej wydać bohaterowi komendę. Zachowanie trzeba odegrać, na tym polega istota papierowego RPG. Pojawia się gestykulacja, mimika. Tradycyjne RPG to jakby teatr, przedstawienie kreowane na bieżąco przez uczestników zabawy, według stopniowo przedstawianego im scenariusza.

W Baldur's Gate (reklamowanym jako szczytowe osiągnięcie CRPG) można, a wręcz powinno się kierować kilkoma bohaterami jednocześnie. Nie pozwala to na wczucie się w pojedynczego bohatera, gdyż musimy prowadzić całą gromadkę herosów.

W sieci złudzeń

Ktoś mógłby się oburzyć: co z grą przez Sieć? Przecież tam są żywi ludzie! Ma się tę cholerną interaktywność! Oczywiście, ale żeby zaistniało w sieci coś podobnego do zwykłego RPG, każdą postacią (nie wyłączając NPC) musiałby sterować człowiek. Zresztą nawet gdyby tak się stało, zachowania oraz wzajemne kontakty bohaterów ograniczałby engine gry. Jak na razie Ultima Online jest najbliższa oddaniu istoty rolplejowej rozgrywki. W Ultimie nie ma nadrzędnego celu, który narzucałby jakikolwiek styl gry. Mamy pełną swobodę podejmowania decyzji. Bohaterowie niezależni nadal tu występują w roli zleceniodawców questów i czasem sklepikarzy, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby „żywy" gracz nie mógł się zająć taką profesją. Pomimo pewnych ograniczeń wynikających z gry (nie da się na przykład pływać wpław) Ultima Online jest już bardzo blisko oddania idei klasycznego erpega. Inną oznaką prawdziwego komputerowego RPG są MUDY i PBEMY, tyle, że w rzeczywistości są tradycyjnymi fabularkami, wykorzystującymi nowoczesny środek przekazu.

Schematyczny świat

Czepiając się gier komputerowych, wypada jeszcze dodać, że świat w nich zaprezentowany jest schematyczny. Oczywiście, wynika to z ograniczonej pojemności programu i chyba nie da się przeskoczyć, ale bardzo razi. W sklepach da się kupić określony zestaw usług i towarów. Przecież nie każdy sklepikarz handlujący bronią musi mieć, dajmy na to, kolczugę. A co, jeśli gracz zapragnie zamiast oferowanej w zestawie kolczugi sięgającej do kolan nabyć albo przerobić zbroję tak, aby kończyła się na pępku? Budynki w Might & Magic są bardzo schematyczne, ale już w grach z izometrycznym widokiem tj. Planescape: Torment, rysowane tła nadają oryginalności otoczeniu.

Dziwią też osoby i potwory spotykane stale w tych samych miejscach, czy to dzień czy noc, w dodatku ciągle wypowiadające kilka podstawowych kwestii. Wszyscy gońcy są tak samo ubrani i uczesania i gadają podobne rzeczy. Potwory w Dungeon Master, czy Wizardry wyglądają i zachowują się tak samo, bez względu na to czy są zwyczajnymi szeregowcami, czy potężnymi championami. Jedyną różnicą między nimi może być ich wytrzymałość, lub umiejętności magiczne.

Wielka przewaga komputerowego RPG

Mimo swych wad, CRPG ma coś, czego starzy erpegowcy mogą tylko pozazdrościć.... Zabawa na komputerze pozwala zobaczyć świat gry. Widzi się krajobrazy, budowle, inne osoby. Ba, słyszy się też wszelakie odgłosy, a nawet podkreślającą nastrój muzykę. Zwykłe fabularki dzieją się przede wszystkim w wyobraźni, a niestety, żaden umysł nie wytworzy na zawołanie aż tak plastycznego obrazu. CRPG bije pod tym względem zwykły role-playing na głowę. Między bajki włóżmy tezy, iż konieczność wyobrażenia sobie obcej rzeczywistość to zaleta RPG. Gra fabularna to przecież zabawa, a nie ćwiczenie! Ma przede wszystkim dostarczać rozrywki, a nie rozwijać wyobraźnię, choć chwała jej, że czyni to przy okazji.

Mimo różnic wynikających z najróżniejszych ograniczeń narzuconych nam przez zasady lub engine gry CRPG stara się dorównywać możliwościami klasycznym systemom fabularnym. Przyszłość komputerowych RPG leży w rozgrywkach sieciowych, gdzie jak w Matriksie rzeczywistość wykreowana nie będzie się różnić od tego co jesteśmy w stanie sobie wyobrazić.

DRA

Przez 5 dni Zakrzewo opanowane było przez erpegowa braci. Jej siedzibą stała się Szkoła Podstawowa nr 17, w której od 30 kwietnia odbywał się konwent Draconi 2001, zorganizowany przez wydawnictwo Portal.

Dla konwentowiczów przygotowano mnóstwo atrakcji. Impreza została podzielona na 10 bloków tematycznych — począwszy od almanachu dla mistrzów gry, przez bloki dla poszczególnych systemów, na pokazach specjalnych kończąc.

Konwent przebiegał w bardzo serdecznej i przyjacielskiej atmosferze. Z wyjątkiem lekkiego opóźnienia w programie pierwszego dnia i braku kilku prelegentów (co udało się zastąpić innymi wystąpieniami) nie odnotowano większych wpadek. Oprócz kaset w stylu „Pracz z WoDem" itp., do większych „konfliktów" między uczestnikami poszczególnych systemów nie dochodziło.

Leviathan

Wampir: Maskarada
Trzecia noc wampira

ISA wydała trzecią edycję podręcznika jednego z najsłynniejszych systemów narracyjnych White Wolfa. Nowe wydanie Wampira: Maskarady zostało przygotowane z myślą o nowych graczach, ale może być ciekawe również dla osób już grających.

Leviathan

KRWAWE KNOWANIA

Od czasów drugiej edycji wiele się pozmieniało w świecie wampirów. Wiele nadchodzące Gehenny - mitycznego końca świata - jest już coraz bliżej. Świadczy o tym coraz więcej dziwnych zjawisk. Sekty rosną w siłę, liczba Pariasów rośnie w zastraszającym tempie. Pierwsi Przedpotopowi już podobno się przebudzili i żądają tylko jednego... KRWI!

TRZECIA ODSŁONA

W porównaniu z poprzednią edycją zmiany są nie tylko kosmetyczne. Jest to chyba jeden z najlepiej wydanych obecnie podręczników w Polsce.

Oprawę graficzną wykonano na najwyższym poziomie. Część stron została ozdobiona srebrnymi grafikami, które błyszczą tajemniczo.

Cały podręcznik został napisany od nowa. Jest teraz bardziej klarowny, dzięki czemu lepiej przyswaja się nową wiedzę. Najważniejsze zasady i informacje umieszczono w ramkach, znalezienie interesującego nas fragmentu zajmuje więc mniej czasu.

Liczba informacji znacznie się powiększyła. W prawie każdym rozdziale możemy znaleźć nowe rozszerzenia. Szczegółowo przedstawiono typy koterii, jakie tworzą spokrewnieni, dołączono bogatsze opisy wrogów wampirów. Dzięki temu łatwiej niż w drugiej edycji jest wprowadzić do sesji magów lub wilkołaki.

Uzupełniono opisów klanów, a do listy dodano także Sabatników oraz klany niezależne. W każdej z rodzin wampirów scharakteryzowano linie krwi. Obecnie panuje jawna wrogość między poszczególnymi rodami.

Historia opisana w podstawce została uzupełniona o wydarzenia z okresu między drugą a trzecią edycją. Na przykład Assamitów nie obowiązuje już odwieczna klątwa krwi. Polowania tego klanu na vitae spokrewnionych jest materiałem na sesję.

W książce znalazło się wiele informacji, które były wcześniej zawarte w Podręczniku gracza. Oprócz dodatkowych klanów, znalazła się tam lista wad i zalet, dodatkowe dyscypliny i ścieżki. Dzięki tym rozszerzeniom dostajemy kompletny zestaw informacji do prowadzenia rozgrywki. Oczywiście po bardziej szczegółowe informacje należy odnieść się do suplementów, ale i bez nich da się grać całkiem bezproblemowo. Przecież i tak wszystko trzeba sobie wyobrazić.

CZY WARTO?

Odpowiedź jest prosta. Warto. Wampir: Maskarada jest bardzo ciekawym systemem. Sesje przeprowadzone z tą grą mogą dostarczyć wiele wrażeń, a nowa edycja podręcznika jest cennym źródłem informacji.

Prawa do ilustracji wykorzystanych w tekście należą do White Wolf Inc. Copyright 1998 - 2001 wszelkie prawa zastrzeżone. Prawa do wydania polskiego i wszelkich produktów powstających na podstawie narracyjnej gry „Wampir" należą do ISA sp. z o. o.

COOL 2001

Jednym z punktów programu była prezentacja nowego polskiego systemu „Necropoli", którego akcję umieszczono w „postnuklearnym" świecie. Fani Fallouta powinni być przygotowani na dużą dawkę emocji.

Każdego dnia konwentu odbywały się LARP-y. Wprawdzie często chętnych do udziału w grach było więcej niż miejsc, ale uczestnicy sami tworzyli kolejne, nieplanowane sesje. Poza tym wymieniali się doświadczeniami, pomysłami i zdjęciami.

W programie były także pokazy walk bractwa rycerskiego i aikido. Wystąpił zespół gotycko-metalowy Shadowblade.

W opinii wielu uczestników spotkanie można uznać za bardzo udane. Liczymy, że w przyszłym roku Dracool znów się odbędzie, a jego poziom będzie jeszcze wyższy.

Pozdrowienia i podziękowania dla: Ignacego, Stasi, Ani, Alexa, Hani i „Sępa" Irana.

obrazkowa zgadywanka 07/01

W konkursie udział biorą wszyscy czytelnicy, którzy nadeślą oryginalne kupony z prawidłowymi odpowiedziami na pytanie konkursowe: z jakich gier pochodzą niżej zamieszczone obrazki?

Nagrodę otrzyma co ósma osoba (oczywiście) do wyczerpania przeznaczonej do tego konkursu puli gier, tj.:

10 x DIABLO II

5 x Case Closed

10 x Colin Mcrae Rally 2

Na Wasze kupony czekamy do końca lipca 2001. Prosimy o podpisanie oświadczenia o danych osobowych ponieważ upoważnia nas ono do wysłania Wam nagrody

Z JAKICH GIER POCHODZĄ NASTĘPUJĄCE SCREENY?

KUPON 07/01

obrazkowa zgadywanka

Imię

Nazwisko

Adres (kod, miasto, ulica, numer domu)

Telefon, E-mail

Obrazek 1

Obrazek 2

Obrazek 3

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR Express Sp. z o.o. ul. Saturnska 13/15 00-975 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych na charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli nasz miej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zwycięzcy

Kwiecień 2001: Krzyżówka

Paweł Jagiełowicz - Drzonków
Adam Wojdyn - Warszawa
Mariusz Bagan - Lelkowo
Tomasz Szadkowski - Myślibórz
Grzegorz Szczybura - Sucha Beskidzka
Rafał Klęk - Oborniki
Michał Twarogowski - Suwałki
Krzysztof Watras - Gdańsk
Artur Chmiel - Rybna
Krystian Tokarski - Ostrów Wlkp.
Paweł Mazurek - Lublin
Hubert Piechaczyk - Oborniki
Maciek Sosnowski - Konstancin-Jeziorna
Kamil Czarniawski - Suwałki
Michał Winiewicz - Wrocław
Łukasz Gozdek - Wrocław
Marcin Zgirski - Piaseczno
Dariusz Godlewski - Szczecin
Bartosz Baer - Warszawa
Katarzyna Michalak - Pruszków
Magdalena Jakubowska - Warszawa

Konkurs obrazkowy

Stefan Słomka - Chełm
Michał Krzysztofiak - Wrocław
Paweł Jagiełowicz - Drzonków
Marek Grdeń - Bielawa
Krzysztof Zięba - Rymanów Zdrój
Eryk Grabarczyk - Ozorków
Witold Bancewicz - Olsztyn
Wojciech Kolany - Stargard Szczeciński
Andrzej Watras - Gdańsk
Krzysztof Dziabas - Chodzież
Jerzy Korycki - Zabrze
Wojtek Korczyński - Katowice
Marek Kielisiak - Brańszczyk
Grzegorz Szczybuła - Sucha Beskidzka
Jarosław Gajewski - Wrocław
Michał Winiewicz - Wrocław
Piotr Sękowski - Sieradz
Marcin Witek - Trzebinia
Zbigniew Pokito - Kraków
Krzysztof Jendrecki - Chorzów
Krzysztof Panas - Białystok
Paweł Pacek - Zielona Góra
Mariusz Bagan - Lelkowo
Tobiasz Kociszewski - Racula
Paweł Musz - Łańcut

Wszelkie pretensje:
promocja@reset.com.pl

tu klej płytę przyklejaczu!!!

DEMA GIER

ADAĘ I PIRAT BARNABA 2

Wymagania: P 166, 32MB, Win95/98, DirectX

Przygodówka dla trochę młodszych graczy

ARTHUR'S KNIGHTS

Wymagania: PII 233, 32MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D

Trójwymiarowa przygodówka, w której gracz wciela się w postać jednego z rycerzy Okrągłego Stołu.

ERACER

Wymagania: PII 266, 32MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D

Emocjonujące wyścigi samochodowe, efektowna grafika, duża dynamika jazdy

OPERATION FLASHPOINT

Wymagania: PII 350, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D

Realistycznie zrealizowany symulator współczesnego pola walki.

LEADFOOT - STADIUM OFF ROAD RACING

Wymagania: PII 266, 32MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D

Dynamiczne wyścigi samochodów rozgrywające się na torze w olbrzymiej hali sportowej

PACZEK 1982

Wymagania: Win95/98, DirectX

Prosta gra zblizona „ideologicznie" do Pacmana.

KAPITAN PAZUR

Wymagania: P 166, 32MB, Win95/98, DirectX

Sympatyczna platformówka przypominająca chwilami stare dobre czasy, kiedy tego typu gry królowały na domowych komputerach

SAMMY SURICATE

Wymagania: P 133, 16MB, Win95/98, DirectX

Prosta trójwymiarowa zręcznościówka, w której gracz kierując poczynaniami tytułowego bohatera musi unikać goniących go lwów.

STARTOPIA

Wymagania: PII 266, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D

Bardzo efektowna graficznie, wykorzystująca najnowsze akceleratory 3D gra strategoczno - ekonomiczna, której akcja rozgrwa się w rozrzuconych w przestrzeni stacjach kosmicznych

TROPICO

Wymagania: P 200, 32MB, Win95/98, DirectX

Jeśli myślisz, że ciepła posada dyktatora na tropikalnej wysepie to coś w sam raz dla Ciebie, bezzwłocznie powinieneś zacząć grać w Tropico.

WARM UP!

Wymagania: P 233MMX, 32MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D

Dynamiczne wyścigi samochodowe

Z STEEL SOLDIERS

Wymagania: PII 266, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D

Bardzo efektowny trójwymiarowy RTS wykorzystujący możliwości najnowszych akceleratorów graficznych.

PROGRAMY

Bankrut
Bardzo wygodny licznik połączeń modemowych
Przydatny gadzet dla wszystkich, którzy chcą wiedzieć ile przyjdzie im zapłacić za korzystanie z Internetu

Eugene's DVD Player
Program umożliwiający odtwarzanie filmów DVD

Global DiVX
Program do odtwarzania filmów w formacie DiVX

Lan Talk PRO
Program umożliwiający komunikację pomiędzy użytkownikami wewnątrz sieci lokalnej

PowerArchiver 2001
Program do kompresji plików obsługujący wiele popularnych formatów

Tiny Personal Firewall
Program monitorujący połączenie z Internetem i zabezpieczający przed próbami ingerencji z zewnątrz

RegCleaner
Program umożliwiający wygodną edycję rejestru systemowego Windows

TuneSpark
Program służący do nagrywania płyt CD bezpośrednio z plików mp3

Tweaker 2000
Program umożliwiający zmianę wielu ukrytych ustawień systemu operacyjnego Windows 95/98

Xnews
Wygodny i szybki czytnik grup dyskusyjnych

mIRC
Jeden z najpopularniejszych klientów IRC

WinAmp
Najnowsza wersja jednego z najpopularniejszych programów do odtwarzania plików mp3

PATCHE

Blade of Darkness patch
Diablo 2 patch 1 06B
Fly 2 patch 1
Fly 2 patch 2
MechWarrior 4 patch 1 5
No One Lives Forever patch 1 003
Sacrifice patch 3
Starcraft Broodwar patch 1 08B
Starcraft patch 1 08B

STEROWNIKI

DirectX 8a PL dla Windows 98/Me
Poprawiona wersja sterowników DirectX 8 przeznaczonych dla Windows 98/Me w wersji polskiej
nVidia Riva TNT/Geforce256/MX/GTS
Najnowsza wersja 12 40 sterowników dla kart graficznych firmy nVidia dla Windows 95/98/Me
VIA 4 in 1 v 4 31
Sterowniki dla płyt głównych opartych na chipsecie firmy VIA. Eliminują między innymi problemy z mostkiem 686B płyt głównych dla procesorów Athlon/Duron

MAGAZYNY INTERNETOWE

Magazyn @t nr 8
Magazyn GrungeZone nr 1
Magazyn Interek nr 11
Magazyn NoName nr 14
Magazyn Wirtualny Komputer nr 18

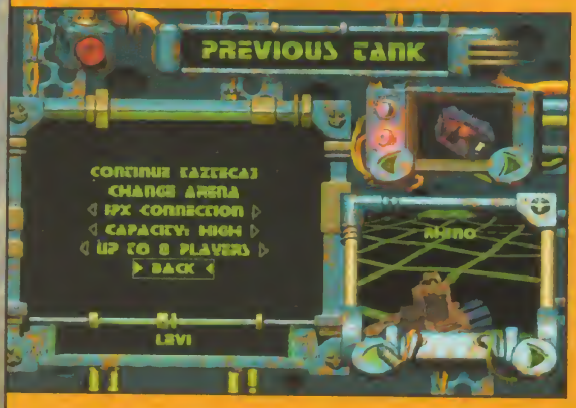
RESET CD MENU

WILD METAL COUNTRY

Leviathan

nym z najszybszych pojazdów. Niestety również jednym z najbardziej wywrotnych, jednak łatwo można sobie z tym sam poradzić.

- Roadrunner -Dziwna konstrukcja używająca napędu anty-grawitacyjnego.



Każdy z naszych „pancernych" został wyposażony w osiem typów rakiet i cztery rodzaje min:

1. Pociski standardowe, znajdujące się na wyposażeniu każdego pojazdu, mało skuteczne, ale wielką zaletą są ich praktycznie nieograniczone zasoby.
2. Pocisk „kauczukowy" - odbija się kilka razy od podłoża, przydatny przy strzałach rykoszetem.
3. Miotacz - strzela kilkakrotnie pociskami zapalającymi. Wyjątkowo skuteczny w połączeniu z obrotem wieżyczki podczas walki z dużym zgrupowaniem wrogów.

Pamiętacie słynnego „Scorcha"? Malutką gierkę, w której należało z armaty czołgu trafić w pojazd przeciwnika. Do eksterminacji służyły najróżniejsze rodzaje pocisków, od zwyczajnych, poprzez napalm, aż do bomb atomowych

„Wild Metal Country" jest tak jakby wersją 3D wspomnianego Scorcha. W grze poruszamy się czołgiem, którym należy niszczyć pojazdy i inne instalacje wroga. Poza tym trzeba zbierać różnokolorowe energetyczne kanistry, które dają nam dostęp do kolejnych poziomów. Tak wygląda w skrócie cały przebieg gry.

Pięciu pancernych

Do naszej dyspozycji oddano pięć pojazdów, które różnią się pewnymi parametrami:

- Rhino - wytrzymały pojazd z dodatkowymi kolcami z przodu. Nie należy do najbardziej stabilnych czołgów, ale nie ma większego problemu z jego odwróceniem w razie wywrotki.
- Bulldog - mały, trzykołowy pojazd, który dzięki umieszczeniu dwóch sporych kół z przodu jest bardzo zwrotny, szczególnie przydatny do walki w trudnym terenie. Niestety jest powolny.

- Manta - Średnio stabilny czołg. Jednak dzięki niskiej wieżyczce jest trudny do trafienia. dzięki odpowiedniemu ustawieniu wieżyczki, zmniejsza opór powietrza, zyskując tym samym na prędkości.
- Cheetah - Zwinna i niezbyt wytrzymała maszyna. Dzięki lzejszemu opancerzeniu jest jednym z najszybszych pojazdów. Niestety również jednym z najbardziej wywrotnych, jednak łatwo można sobie z tym sam poradzić.
- Roadrunner -Dziwna konstrukcja używająca napędu anty-grawitacyjnego.

4. Odłamkowy - nazwa mówi sama za siebie. Całkiem niezły, zwłaszcza na średnim dystansie.
5. Pocisk kierowany - prosty pocisk samonaprowadzający.
6. Big Bang - potężny nabój balistyczny (szczególnie polecany!)
7. Magnatron - przyciąga metalowe elementy

8. Teleporter - a do czego mógłby służyć teleport? Po trafieniu w cel zamieniacie się miejscami.

Miny:

1. Mina beczkowa - Po wyrzuceniu z czołgu toczy się i wybucha przy kontakcie z celem.

2. Mina magnetyczna - przyciąga najbliższe przedmioty.

3. Mina „sprężynowa" - kiedy wrogi pojazd znajdzie się w jej zasięgu, mina skacze do niego i wybucha. Sprawdź dobrze, czy sam nie jesteś celem.

4. Boja - służy do zaznaczania punktów na mapie. Boja jest wielokrotnego użycia. Można ją zabrać i postawić w innym miejscu.

Sterowanie czołgiem

Nie jest to łatwa sprawa. W najlepszej sytuacji są posiadacze joystick'ów, a zwłaszcza

tych bardziej zaawansowanych. Wtedy kierowanie pojazdem jest intuicyjne i nie sprawia wielu kłopotów.

„Schody" zaczynają się jeśli chcemy kierować naszą maszyną z klawiatury. Żeby pojechać do przodu nie wystarczy wcisnąć klawisza odpowiadającego za jazdę na wprost. Każda z gąsienic ma oddzielne sterowanie.

Przykładowo:

Naciśnięcie 5 spowoduje uruchomienie lewej gąsienicy. Czołg zacznie skręcać w prawo.

Naciśnięcie 6 uruchomi prawą gąsienicę i czołg skręci w lewo.

Dopiero wciśnięcie 5 i 6 spowoduje jazdę maszyny na wprost.

Analogicznie jest z jazdą do tyłu. Wieżyczkę obsługują klawisze A i S. Po naciśnięciu któregokolwiek z tych przycisków lufa zacznie się obracać. Aby zatrzymać ją w konkretnej pozycji należy wcisnąć oba klawisze na raz.

Na początku sterowanie sprawia sporo problemów. Często się mylimy, nie wiedząc co i jak, ale po kilkugodzinnym treningu takie rozwiązanie nie sprawia kłopotów.

Gdyby się okazało, że nasz mały czołg został przewrócony, wtedy mamy kilka rozwiązań. Jeśli musimy się szybko podnieść, możemy wystrzelić z działa w podłoże, żeby siła wybuchu postawiła nas na gąsienice. Możemy także próbować manewrując lufą zmusić pojazd do powrotu na „słuszną" stronę (kołami do ziemi). Ostatnim wyjściem jest wezwanie helikoptera,

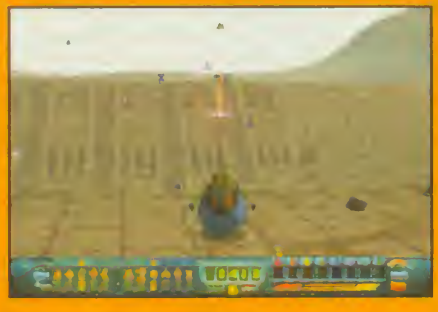
który oprócz dostarczania nam amunicji, służy do wyciągania nas z opresji. Wystarczy na-

cisnąć przycisk R i czekać, aż nadleci „kawaleria powietrzna".

„My" i nasz mały czołg

W grze przychodzi nam walczyć o osiem energetycznych rdzeni umieszczonych w kanistrach, które są porozrzucane po całej planszy. Dostępu do nich broni kilkanaście rodzajów instalacji militarnych od stawiaczy min, przez najróżniejsze czołgi i działa, po pojazdy latające. Dokładne położenie każdego kanistra możemy zobaczyć na mapie, gdy jesteśmy pod jednym z kilku magazynów rdzeni (z tego miejsca także startujemy). Poza tym drogę do najbliższego kanistra wskazuje nam detektor (lampka po środku paska informacyjnego). Jednakże droga po rdzenie nie będzie łatwa. Z reguły każdy kanister jest dobrze chroniony.

Na przeciwników metoda jest prosta. ROZWAL ICH! Aby przy tej miłej czynności nie stracić zbyt wiele energii, poleca się ciągły ruch.



Wróg jest bardzo sprawny i na pewno wykorzysta każdy błąd i przestój. Dobrą taktyką jest jeżdżenie wokół przeciwnika ze skręconą wieżyczką i ostrzeliwanie go.

Po zebraniu kilku kanistrów, warto odwieźć je do magazynu rdzeni, gdzie zostaną ukryte. Dzięki temu wznawiając grę po „śmierci", nie jesteśmy zmuszeni do ponownego ich szukania.

Sieć czołgisty

Gra oferuje także tryb rozgrywki wieloosobowej. Oprócz zwykłego trybu deathmatch mamy też do wyboru „Power core game" i „capture game". Pierwszy tryb polega na zbieraniu kanistrów o poszczególnym kolorze. „Capture game" wymaga od graczy zdobycia, a potem obrony kanistra. Tylko dzięki temu gracze lub drużyny są w stanie zbierać punkty.

Klawiszologia do „Wild Metal Country"
num 5 - lewa gąsienica do przodu
num 6 - prawa gąsienica do przodu
num 2 - lewa gąsienica do tyłu
num 3 - prawa gąsienica do tyłu
Enter (klawiatura numeryczna) - hamulec ręczny
+ (klawiatura numeryczna) - dopalanie (tylko multiplayer)
A - obrót wieżyczki w lewo
S - obrót wieżyczki w prawo

Spacja - ustawienie wysokości lufy (przytrzymać) i strzał
Lewy Control - wyrzucenie miny
1...8 - wybór rodzaju pocisków
9,0,-,= - wybór rodzaju miny
W - kamera do góry i do przodu
Q - kamera w dół
Z - zbliżenie kamery
X - oddalenie kamery
R - wezwanie śmigłowca
P - pauza
Esc - opcje

Wymagania:
Pentium 166
32 MB RAM
45 MB miejsca na dysku
Karta graficzna 1MB (Zalecany akcelerator)
CD-ROM 4x
Zalecany Joystick

eIsty

E-listy

Witaj, o Niekulturalna Gazeto!

Zmuszam się do pisania z polskimi fontami, żeby zaoszczędzić pracy „redaktorowi prowadzącemu dział listów":) Przychodzę do Was z prośbą, więc najpierw trochę wazeliny:) Jesteście wspaniali! 2 CD za taką cenę! Zgroza (ofkoz na + :)! Pełne wersje na razie fatalne, ale wróżę poprawę. Druga sprawa - komix, niech ktoś spróbuje powiedzieć o Nim (komixie) coś złego to... to... poszczuję go moim kotem:) Aż dziw bierze, że autorzy przezabawnych historii Górskiego i Butcha nie wydają swojej własnej książeczki!? Pewnie Re$et sporo płaci za utrzymanie takich talentów:) Odloty były, są i mają być! Kącik karcianek jest zdecydowanie za mały i powinien mieć objętość conajmniej 2x większą! Jeżeli nie, to zamiast jakiegoś patcha, wrzućcie na CD M:tG corner!

Jak już mówiłem... zwracam się do Was z prośbą, o zamieszczenie na CD pełnej wersji gry Magic The Gathering, wydanej w 1997 roku przez Microprose (w Polsce dystrybuował ją chyba IPS?). Chodzi mi o wersję karcianą (nie o beznadziejną strategię, która wyszła mniej więcej w tym samym okresie), w której wcielamy się w rolę maga i wędrujemy po magicznej krainie walcząc (grając w MtG:) z napotkanymi przeciwnikami. Gra nie powinna być duża, dzięki temu uda się ją wrzucić na CD z demami (dzisiejsze dema zajmują pewnie więcej MB na dysku niż ta gra:) MicroProse (ew. koncern, który go przejął; sorry nie orientuję się zbytnio w tych firmach, sytuacja strasznie szybko się zmienia, co chwila jedna firma kupuje drugą:) nie powinien zażądać zbyt dużo zielonych, za prawa do zamieszczenia gry na cybertalerzyku, bo tytuł już przecież nie nowy...

Jeżeli nie będziecie mieli ka$y, spróbujcie dogadać się z ISA (dystrybutor karcianki M:tG w naszym pięknym kraju). Założę się, że zamieszczenie na Waszym CeDeku tej gry może być wspaniałą reklamą systemu M:tG, tak więc ISA i Wy możecie dużo zyskać. Mam wielką nadzieję, że się Wam uda!

Pozdrowienia!

|| > Kaliber

A propos pełnych wersji możemy Ci odpowiedzieć tylko jedno: to nie jest takie proste, jakby być może wydawało się z zewnątrz. Firmy wcale nie są zbyt chętne do wyzbywania się nawet relatywnie starych produktów, a popyt na gry zdecydowanie przewyższa podaż. Innymi słowy nie wybieramy tak do końca co chcemy, tylko to, co akurat jest dostępne. Ale obiecujemy, że jeśli w ofercie gier do kupienia pojawi się ta, o której wspominasz - rozważymy jej zakup. Jeśli chodzi o komix, to od dawna myślimy o jakiejś książeczce, ale na razie sprawa „utknęła", co nie znaczy, że zrezygnowaliśmy z tego pomysłu.

Cześć,

Pamiętam jak wybrałem się do „miasta" z moim tatą, by kupić najnowszy numer SS, którego nigdzie nie mogłem znaleźć. Pamiętam jak się cieszyłem, gdy wypatrzyłem nieznaną mi gazetę komputerową o tytule „Reset", cena całkiem niezła, objętość też... W końcu ją kupiłem. Następnego dnia pokazałem ją kumplom, jeden z nich zbierał ją do czasu, kiedy stwierdził że nowe gry i tak mu nie chodzą, więc przestał. Ja też miałem taki okres, ale zbierałem i tak oto mam wszystkie numery (tylko w jednym nie ma okładki, ale to wina kumpla). Do sufitu brakuje około 75 numerów ;) Jeśli się nie mylę, to z założycieli nie ma już nikogo, z pierwszego składu są albo wrócili Roos, Bamse (tu się chyba mylę) i Janus, poza tym MM (ten od Magica) i może ktoś jeszcze. Szkoda, że Hammer odszedł (już to chyba pisałem), no ale teraz jesteś ty i oby to się nie zmieniło bo przypominasz mi Sathorna za którego Reset przeżywał dni największej chwały (znasz go?). Chciałbym zadać kilka głupich pytań na które spodziewam się mądrych odpowiedzi:

1. Stwierdziłem, że nie zrobię projektu o Star Treku - gdyż wyszła z tego jedna wielka kiła. W zamian za to chciałem zrobić jakiś kącik o grach trekowych, a konkretnie powrzucać choćby kilka plików, ale to by wiązało się z wiekszą objętością.

2. Czy kącik na papierze ma jakies szanse np. zamiast cheatów (wywalcie je!!! i dajcie na płytę)?

3. Czy wasza redakcja zawitała by na TrekCon, albo zamieściła by z niego relację?

4. Czy rozruszacie stronę www, która jest lekko mowiąc do bani?

Rozczulony

Senek

P.S

5. Co z tym demkiem ST: Secret of Vulcan Fury /Reset -chyba- nr 3/97/ sa jakies szanse?

Dzięki za porównanie do Sathorna - to dla skromnego doktorka wielki zaszczyt. Bamsego faktycznie już u nas nie ma, ale poza nim i Hammerem większość red_aktorów ze starego składu pozostała. Co do Twoich pytań - w sprawie kącika kontaktuj się z Janusem (yanos@reset.com.pl) i podrzuć mu jakieś próbki. Możemy wpaść na TrekCon - czemu nie. Możemy i coś o nim napisać, jeśli będzie tego wart. A strona WWW powoli się rozwija - mamy nadzieję, że już po wakacjach będzie to zupełnie inny klimat i nareszcie to, co powinno być od dawna.

Cześć,

Piszę do Was po raz pierwszy. Bardzo podoba mi się Wasze pismo(dzięki za pełne wersje gierek), odloty są w porządku, wszystko niby gra, ale brakuje mi kilku rzeczy. Chciałbym, żeby plakaty zadomowiły się u Was już na stałe (biedna Lara wisi sama już od 1,5 roku). Też fajnie by było gdyby prócz Magiców pojawiła się rubryka o innych karciankach. Jednak mimo wszystko najbardziej brakuje mi Johny'ego. Dla wielu był to przecież powód zakupu Waszego pisma!!! Mam nadzieję, że Johny szybko wróci, a tak w ogóle to pozdrawiam całą Red_Akcję, a szczególnie towarzysza GeCmpoepa (czy jak to by tam napisali nasi wschodni bracia:)

Jaromir Barcic

Miło nam, że podoba Ci się „Re$et". Co do plakatu, to mamy nadzieję, że czujesz się przynajmniej chwilowo usatysfakcjonowany. Jeśli chodzi o Johny'ego, to głównie od niego zależy, czy powróci. Chwilowo chyba mu się nie chce... Od

towarzysza De masz specjalne trockistowskie pozdrowienia. Tymczasem choruje na odchylenie prawicowe i ma wysypkę na prawym pośladku, ale leczymy go czerwonym syropem, sierpem i młotem. Na pewno wyzdrowieje. Przecież serce ma po lewej stronie (chyba?). A jak nie, to wyślemy go na Kołymę - w tamtym klimacie można wyleczyć się ze wszystkiego.

Cześć redakcja!

Powiem krótko - przestaję was kupować. Mam dość tych felernych płytek, które zwiecie cybertalerzykami (rzeczywiście mogą czasami być talerzykami, ale pod ciepłe napoje). Lepiej zmieńcie wytwórcę waszych cd-ków, bo są (——-). Już kilka razy miałem z nimi problemy, np. ostatnie były umazane od spodu farbą lub jakimś klejem

Ehh.. szkoda słów... W tych czasach to niedopuszczalne. A może się mylę..

A sama gazeta jest ok.

Pozdrawiam

Yakac

Kamienie przynajmniej częściowo spadły nam z serc, kiedy dowiedzieliśmy się, że akceptujesz naszą gazetę jako taką. Dobre i to. O jakość cedeków walczymy, ale mamy tu dość małe możliwości. Zresztą reklamacji które do nas dochodzą nie jest aż tak wiele, żebyśmy mogli mieć zasadnicze pretensje do tłoczni. Średnio dziesięć popsutych płytek na kilkadziesiąt tysięcy nakładu to nie jest alarmująca ilość. Może z napędem w Twoim kompie coś nie jest OK?

6!

Podjąłem jednogłośnie decyzję o napisaniu tego wstrząsającego mejla, gdyż leży mi na sercu dobro czasopisemka przez Was wydawanego. Każdego miesiąca pełen nieznośnej niepewności wyczekiwałem jakże wspaniałej chwili, kiedy „Reset" pojawi się w kiosku, ze świadomością braku perspektyw i utraty sensu istnienia w razie nie uzyskania go na drodze wykupu w wyżej wymienionym miejscu. Niezadowolenie me wzbudził fakt, że przedstawiciel waszej kliki zadecydował, iż pismo ukazywać się będzie wyłącznie z płytą niepodważalnie kompaktową. Zdarzenie to zaowocowało wzrostem ceny mojego ulubionego miesięcznika i stało się źródłem głębszego zastanowienia nad sensem kupienia go. Jakże bowiem można próbować imputować ludziom płytę bez jakiejkolwiek interesującej pozycji, stając na drodze pomiędzy 'wieloma' a „Resetem". 'Wielu' bowiem rezygnowało zapewne z lektury najlepszego czasopisma o tematyce nietylkokomputerowej w kraju wobec wzrostu jego ceny.

Ból mój wzmógł się również, kiedy kupiwszy „Re-seta" w miejscu, w którym go kupiłem zorientowałem się o braku w nim „Odlotów". Pierwszą moją myślą było wrócenie się do kiosku, w którym, rzecz jasna, „Reseta" kupiłem i zagryzienie kioskarki na śmierdź (na śmierdź!). Byłem bowiem pewien, że przy użyciu bliżej nieokreślonych narzędzi, których z reguły używają agenci KGB (które, jak sądziłem, nabyła ona na pobliskim bazarze od któregoś nie bardzo zainteresowanego pełnieniem działalności wywiadowczej obywatela kraju leżącego na wschód od Buga) bezszelestnie wyodrębniła ona odloty od resztu magazynu, by wtarabanić go - jak zapewne sądziła - niczego nie świadomemu klientowi. Po chwili namysłu znalazłem lukę w moim rozumowaniu: u mnie w mieście nie ma pobliskiego bazaru, są same nieodległe położone. Wobec tego musiałem odszukać prawdziwego winnego, którego znalazłem i którego, dla dobra śledztwa, na razie nie będę ujawniał.

Otóż, sprowadzając sprawę do sedna, płytka może sobie być, jeśli będzie również możliwy zakup pisma bez niej, albo, jeśli już musi być, niech znajdzie się na niej coś naprawdę dobrego. Proszę, błagam, zróbcie tak, albo... ekhm. Teraz kolejny aspekt poruszonego tematu: jesteście według zdobytych przeze mnie informacji czasopismem 3 100 polskim (tj. bez naleciałości obcego kapitału), macie niesamowicie piękną, wyjątkową szatę graficzną, jednak prawdziwą zaletą, która czyni Wasze pismo szczególnie wybitnym jest fakt występowania w nim działów takich jak właśnie odloty. Podejmują one tematykę szczególnie niespotykaną. Potrafią przenieść czytelnika w świat, o którym zapewne nie byłoby mu dane usłyszeć, gdyby nie ambicje twórców artykułów zamieszczanych w rzeczonym dziale.

Jeżeli jednak tak łatwo i przyjemnie odłącza się wam je („Odloty") od „Resetu" pragnę przedstawić inną propozycję: istnieje wszakże możliwość stworzenia gazetki nowej, nie związanej zbytnio z komputerami, adresowanej do ludzi sapiens-sapiens w wieku młodym i nie tylko, w której zawarte byłoby wiele artykułów trafiających do resztek ludzi, którym nieobce jest myślenie. W dobie zdebilizowania i uniformizacji ludzi w celu wysysania z nich pieniążków i jednoczesnego rozpalania w nich chęci na ich zdobycie, istnieje niepisana potrzeba stworzenia siły, mogącej się przeciwstawić powyższemu procesowi. Może nią być Wasze przyszłe pismo. Let's think about it! Zbliżając się do theendu listu pragnę przekazać wam życzenia ekspansji „Resetu" i jego pochodnych na coraz to kolejne galaktyki. Tym optymistycznym akcentem finalizuję mój monolog słowem ADIOS (nie mylić z aids!).

Michałek lat 6

Suuuper! Dawno nie dostaliśmy tak długiego listu. Cieszymy się, z Twojego uznania dla naszej pracy, ale nie rozumiemy jakim cudem w Twoim egzemplarzu gazety nie było „Odlotów". To chyba jakaś pomyłka. „Odloty" są już w każdym numerze „Resetu" i tak zostanie. Amen. Howgh! A PS wycięliśmy, bo był za długi. Ale podobał się nam.

Hejka,

Zaciekawiło mnie, dlaczego czerwcowy numer Re$etu jest większy od poprzednich?? A może tylko mój egzemplarz jest taki... Niestety nie pasuje to trochę do pozostałych ale zostawmy to. Dlaczego piszę?? Otóż GRATULACJE DLA GŁÓWNEGO KLEJARZA!!! nareszcie nie podarłem se gazety, jestem pod wrażeniem. Druga kwestia to sprawa odlotów i tu również pochwała, po stagnacji wracają ciekawe artykuły. BRAWO. Nie podobają mi się natomiast 3 str. Blachy, to za mało... Ilość testów k. ale za bardzo po łebkach, na 5 str. było by idealnie. Jestem ciekaw czy rozbujacie gazetę do 120 stron(108 to ciut mało) może inni czytelnicy podchwycą temat, proponuję zamieścić ankietę. Co prawda kosztowali byście jakieś 13-14zł ale sądzę że było by warto.

Salute number 58-Franz

Numer jest większy, bo wycięliśmy go w inny sposób. Klejarz w końcu zrozumiał, że nie prosimy go o cementowanie cedeków z naszą gazetą. A o powiększeniu objętości myślimy już od dawna, ale musimy na to zarobić ;)

Witam Red_Akcyjo

Na początek napiszę tylko, że to mój pierwszy mail do Was, a gazetę kupuję od sierpnia 98'. Piszę go, bo chcę POGRATULOWAĆ udanego wyboru kleju do przyklejenia cedeka; w końcu gazeta nie jest podarta, mam nadzieję, że to się już nie zmieni. Czy znacie polską stronę, z której można ściągnąć Quick Time'a? Próbowałem ze strony Apple, ale z transferem 300bajtów/s trwało by to za długo więc się rozłączyłem. No i jeszcze jedno, czy wrócą kiedyś plakaty związane z grami?

Te z Burago to syf, nie urażając nikogo.

Strickar

P.S. Ogólnie nowa formuła Resetu jest dobra, nawet bardzo dobra, ale wywaliłbym artykuły o filmach.

A tak na marginesie o co Wam chodzi z tym cudem „Mama ma AIDS"? Czyżbyście nie mieli co robić z wolnym papierem? Gratulacyjki z powodu pień dziesiony!!!

Te strony z „Burago" to nie plakat, tylko reklama: Podobnie z mamą i AIDS. Musimy jakoś zarabiać na życie. Ale pierś była całkiem dorodna - sam przyznasz. Chyba się opłacało?

RED_AKCJA

Prosimy o podpisanie oświadczenia o danych osobowych, które drukujemy na kuponie prenumeraty, ponieważ tylko podpisane oświadczenie upoważnia nas do wysłania Wam nagrody.

KOLUSZKI
Z LOGASIKIEM

PĘCZACZEK

MUFFKA
PASZPORTÓFFKA

A teraz 4MUŁKA:

Wystarczy wypełnić kupon i zdecydować się na roczną prenumeratę Reset CD lub prenumeratę łączoną Reset CD wraz z Magazynem Internetowym WWW. Zapewnia ona comiesięczną 100%-ową dostawę do domu Waszego ulubionego magazynu. Dodatkowo, przygotowaliśmy nagrody dla tych, którym roczna prenumerata nie straszna.

Pierwszych piętnastu Prenumeratorów otrzyma wspaniały PĘCZACZEK z Resetkowym logasem.

Kolejna piętnastka dostanie MUFFKI - PASZPORTÓFFKI

Wszyscy pozostali otrzymają KOLUSZKI z logasikiem.

Na Wasze kupony czekamy do końca lipca 2001.

Pipi

PIEC Lee

DYLEMAT MIESIĄCA

Li piec, jak i cała plejada gwiazdorska filmów karate rozpoczynał od machania szuflą. Był w tym zupełnie dobry, do tego stopnia, że mówiono o nim "... nieźle dawał do pieca...". Niestety, wszystko co dobre, szybko się kończy, tak więc i nasz Li zmienił się nie do Poznania. Uległ mamiącym ofertom wielkiej firmy odzieżowej i zmienił pisownię swego imienia. Teraz z dumą obnosił się w towarzystwie jako Lee. Pytano go niejednokrotnie "...znasz Lee te dżinsy?". Tego już było za wiele nawet dla takiego twardziela jak nasz "Liaszek".

Ktoooo?!!!!!!!!!!! - krzyknął zbulwersowany.

Liaszku! Nie denerwuj się! - padła odpowiedź.

Padł również odpowiadający, ścięty morderczym ciosem nowego mistrza karate Lee Pieca. Amen. I kropka.

Zamawiam prenumeratę*

Reset CD

07/2001

	12 mies. z VAT
Reset CD	109 zł
Reset CD + www	171 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR Express Sp. z o.o. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Zamawiam następujące numery archiwalne:
Reset w cenie 2.50 zł /egz. z VAT,
Reset CD w cenie 7 zł /egz. z VAT.

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

	cena 1 egz. z VAT	zamawiana egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

Reset CD

07/2001

	12 mies. z VAT
Reset CD	109 zł
Reset CD + www	171 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR Express Sp. z o.o. ul. Senatorska 13/15 00-075. Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Zamawiam następujące numery archiwalne:
Reset w cenie 2.50 zł /egz. z VAT,
Reset CD w cenie 7 zł /egz. z VAT.

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

	cena 1 egz. z VAT	zamawiana egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

Reset CD

07/2001

	12 mies. z VAT
Reset CD	109 zł
Reset CD + www	171 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR Express Sp. z o.o. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Zamawiam następujące numery archiwalne:
Reset w cenie 2.50 zł /egz. z VAT,
Reset CD w cenie 7 zł /egz. z VAT.

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

	cena 1 egz. z VAT	zamawiana egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

Reset CD

07/2001

	12 mies. z VAT
Reset CD	109 zł
Reset CD + www	171 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR Express Sp. z o.o. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Zamawiam następujące numery archiwalne:
Reset w cenie 2.50 zł /egz. z VAT,
Reset CD w cenie 7 zł /egz. z VAT.

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

	cena 1 egz. z VAT	zamawiana egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

prenumerata

Reset CD zamawiamy:

infolinia:

0 801 303 304

Koszt połączenia wg taryfy połączeń lokalnych TP S.A.

e-mail: prenumer@reset.com.pl

	Cena za 1 egz. w kiosku z VAT	Cena za 12 egz. w kiosku z VAT	Cena12 mies. prenum. z VAT
Reset CD	10,90 zł	130,80 zł	109 zł
WWW	12,50 zł	150,00 zł	125 zł
Reset CD + WWW	23,40 zł	280,80 zł	171 zł

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 10 dnia poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer lipcowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć do nas do 10 czerwca, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od sierpnia. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem:

(022) 828-09-79

Wszelkie pytania i reklamacje dotyczące prenumeraty należy załatwiać dzwoniąc pod numer działu prenumeraty:

(022) 828-55-81

Numery archiwalne

Posiadamy numery:

Reset

8,9,10,11,12/98
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12/99
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12/2000
1,2,3/2001

2.50zł/egz. z VAT

Reset CD

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12/99
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12/2000
1,2,3,4,5/2001

7zł/egz. z VAT

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) ..... (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR EXPRESS Sp. z o.o.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-4220100001172

Opłata zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) ..... (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR EXPRESS Sp. z o.o.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-4220100001172

Opłata zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) ..... (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR EXPRESS Sp. z o.o.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-4220100001172

Opłata zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) ..... (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR EXPRESS Sp. z o.o.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-4220100001172

Opłata zł .....

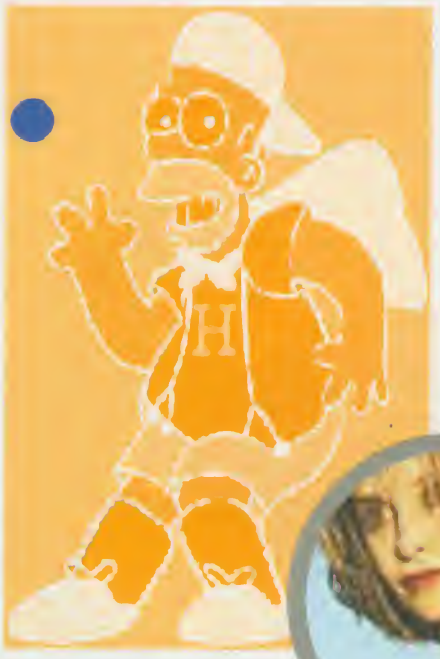
Datownik ..... Podpis przyjmującego .....

Odloty
NR 07/08 2001

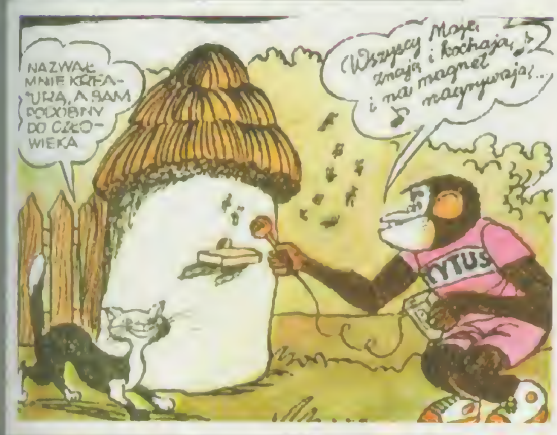
1.

Popularny magazyn „People" rokrocznie publikuje prestiżową listę pięćdziesięciu najpiękniejszych ludzi świata. Na pierwszym miejscu nieoczekiwanie znalazł się znany gwiazdor Los Angeles Lakers - Kobe Bryant. Pokonał on takich przystojniaków jak Johny Depp (miejsce trzecie), Ed Harris (miejsce siódme) i sex-bomby np. Jenifer Lopez (miejsce trzynaste) czy Julia Roberts (miejsce osiemnaste)! Ciekawe jak na to zareagował największy rywal Kobe'go - Shaq?. [Tur]

2.



Inny plebiscyt odbył się w Wielkiej Brytanii. Widzowie kanału Channel 4 wybrali bohatera telewizyjnego wszech czasów. Tryumfatorem został Homer Simpson, głowa rodziny z popularnego serialu animowanego „Simpsonowie". W tyle zostali brytyjscy komicy John Cleese („Hotel Zacisze") i Rowan Atkinson („Jaś Fasola"). W pierwszej setce znalazła się również Miss Piggy, Calista Flockhart („Ally McBeal") i Telly Savalas („Kojak"). [Tur]



Ruszyły prace nad ekranizacją przygód najsławniejszej polskiej małpy - Tytusa. Animacja ma być zatytułowana „Tytus, Romek i A'Tomek" wśród złodziei marzeń". Na specjalnie zorganizowanej konferencji producenci ujawnili, że Tytus będzie mówił głosem Marka Kondrada, A'Tomek Piotra Gąsowskiego, a Romek Wojciecha Malajkata. Wielkie gwiazdy usłyszymy nawet w rolach drugoplanowych, np. pomnikowi Mikołaja Kopernika użyczy swego głosu sam Gustaw Holoubek. Przewidywany budżet to około 1 mln. dolarów. [Tur]

W firmach w USA zapanowała moda na image mocnego mężczyzny. Dyrektorzy stwierdzili, że mężczyzna na stanowisku, który nie ma silnie zarysowanego podbródka, jest najprawdopodobniej zbyt pobłażliwy dla współpracowników i najzwyczajniej nie nadaje się na kierowniczy stołek. Zakłady chirurgii plastycznej przeżywają istne oblężenie niedoszłych managerów, którzy chcą mieć podbródek jak Michael Douglas lub George Clooney. [Tur]

3.

Trycki

Czy macie czasami takie dni, kiedy jesteście rozdrażnieni, otępiali, śpiący, kiedy trudno Wam się zdobyć na najmniejszy wysiłek umysłowy? Patrzycie na piękne słoneczne niebo, roześmianych ludzi, zastanawiając się, co jest nie tak. Wina nie leży w niewłaściwej diecie ani przemęczeniu. To Wasz organizm wszedł właśnie w fazę ujemną i daje znak, że przyszedł czas na odpoczynek.

Adolf Hitler, decydując się na rozpoczęcie działań wojennych przeciw Polsce, Jan III Sobieski, wydając Turkom bitwę pod Wiedniem, i Napoleon, uderzając na Rosję, mieli doskonale biorytmy zarówno intelektualne, jak fizyczne i emocjonalne. Premier Tadeusz Mazowiecki podczas pamiętnego wystąpienia w Sejmie, kiedy objął stanowisko szefa rządu, był w kiepskim stanie fizycznym i emocjonalnym. Wtedy właśnie zasłabł podczas przemówienia. Podobnie czuł się Napoleon, kiedy zdecydował się na wojnę z Moskwą. Atak jak pamiętacie, był pyrrusowym zwycięstwem.

poniedziałek

Już w starożytności łamano sobie głowę, próbując wyjaśnić, czy życie człowieka, który jest przecież częścią przyrody, podlega jasnym i przewidywalnym prawom. Poszukiwano odpowiedzi na pytania: jakie reguły rządzą naszym organizmem i czy da się je rozszyfrować. Od niedawna wiadomo, że tak, choć niektórzy powątpiewają w prawdziwość tych odkryć.

ZEGAR WYPADKÓW

Od chwili urodzenia ludzie funkcjonują w trzech cyklicznych okresach: fizycznym trwającym 23 dni, emocjonalnym – 28 dni oraz intelektualnym – 33-dniowym. Każdy z nich dzieli się na fazę dodatnią i ujemną. W dwudziestotrzydniowym cyklu fizycznym jedenaście i pół dnia sprzyja intensywnemu treningowi sportowemu i wysiłkowi, w następnych należy unikać wzmożonej aktywności. W cyklu emocjonalnym czternaście dni charakteryzuje się dobrym nastrojem i optymizmem, dalszym towarzyszy melancholia. Pierwsza faza cyklu intelektualnego sprzyja nauce i wysiłkowi myślowemu, pozostałe lepiej przeznaczyć na odpoczynek, np. relaks z książką.

Złe samopoczucie, przemęczenie i trudności z koncentracją nie muszą wcale wynikać z naszego trybu życia. W głównej mierze zależą właśnie od fazy, w jakiej się znajdujemy. Do najbardziej niebezpiecznych dla człowieka okresów należy przechodzenie z fazy dodatniej w ujemną i odwrotnie. Bardzo trudne są też zmiany

faz emocjonalnych, charakteryzujące się niekontrolowanymi wybuchami złości, które wydają się nie mieć żadnego uzasadnienia. Najmniej niebezpieczny jest intelektualny punkt zero, przejawiający się niechęcią do podejmowania wysiłków naukowych i trudnościami z koncentracją.

Próbujący wyjaśnić te stany uczeni badają teorię harmonii ciała ludzkiego. Według niej te wzloty i upadki przypominają ruchy rytmicznie wychylającego się wahadła stresów. Dzień krytyczny jest krótkim okresem równowagi, podczas której człowiek nie jest poddawany stresowi. Jajogłowi ogłosili tabelę dni niebezpiecznych dla organizmu ludzkiego. Najlagodniejszym okazała się faza jednego zera, kolejnym – dzień podwójnie zerowy, tj. taki, w którym nakładają się punkty krytyczne dwóch cykli. Najniebezpieczniejsze jest spotkanie „zerówek" fazy emocjonalnej i fizycznej. Prawdziwym zagrożeniem, na szczęście rzadkim, jest tzw. potrójne zero, czyli nałożenie się wszystkich punktów krytycznych. Wtedy lepiej naprawdę położyć się i wyć...

Obliczam biorytm dla urodzonego 21 XII 1972 r. na 9 IV 2001 r.

28 lat minęło przez 365, to daje 10 220 dni
dodatkowe dni w latach przestępnych: 7
dni od 21 XII 2001 r. do 9 IV 2001 r.: 109
Suma: 10 336 dni
Teraz dzielimy przez 23, 28 i 33 dni i otrzymujemy:
10 336 : 23 = 449 całych cykli i reszta 9 (faza dodatnia)
10 336 : 28 = 369 i reszta 4 (faza dodatnia)
10 336 : 33 = 313 i 7 (faza dodatnia)

PRAWDA, CZY ZABAWA?

Można oczywiście z przymrużeniem oka potraktować takie dywagacje naukowców. Jednak wiele firm na świecie nie uważa tych badań za jeszcze jedną nieszkodliwą bajkę. Z ich dobrodziejstw pierwsi skorzystali praktyczni Japończycy, a konkretnie duża firma przewozowa Ohmi. Dyrektorzy przedsiębiorstwa poprosili naukowców o pomoc w rozwikłaniu przyczyn nieszczęśliwych wypadków, jakie zdarzały się kierowcom firmy. Fachowcy zebrali dane pracowników i wyznaczyli biorytmy wyruszających w trasę. Każdy z kierowców po dokładnym „prześwietleniu" otrzymał do ręki kartę, na której zaznaczono dni osłabionego refleksu i koncentracji. Wyruszający w trasę człowiek był ostrzegany o możliwości osłabienia organizmu. Na efekty nie trzeba było długo czekać. W pierwszym półroczu trwania eksperymentu liczba wypadków zmniejszyła się o 70 proc. Po Japończykach przyszedł czas na firmy zachodnioeuropejskie. Znany koncern Messerschmitt starał się poprawić wydajność swoich pracowników, synchronizując godziny i czas trwania pracy z biorytmami. Obecnie naukowcy w Szwajcarskim Biurze Systemów Transportowych stale poddają analizie biorytmicznej wypadki drogowe, a wielu chirurgów według tej metody wylicza najkorzystniejszy dzień przeprowadzenia operacji.

SZEWSKI PONIEDZIAŁEK

Lubicie poniedziałki? Bo ja, przyznam szczerze, nie. I jak się okazuje, nie tylko ja jestem zwolennikiem wyłączenia ich z tygodnia. Okazało się, że naukowcy badający biorytmy doszli do wniosku, że życie każdego z nas poddane jest również cyklom Księżyca, Słońca i dni tygodnia. Dużo wcześniej niż zapoczątkowano badania nad rytmem funkcjonowania ludzkiego organizmu powstało znane wszystkim określenie „szewskim poniedziałek". Wiadomo, że akurat w tym dniu większość ludzi czuje się źle, jest zniechęcona, rozdrażniona i marzy o jak najszybszym odpoczynku. Na początku tygodnia zdarza się więcej wypadków drogowych i samobójstw. Naukowcy doszli do wniosku, że siedmiodniowy system ma ogromny wpływ na samopoczucie człowieka. Nasz organizm rozkręca się powoli we wtorek, by w środę i czwartek osiągnąć maksimum wydajności. Od piątku zaczyna się tzw. zjazd, który kończy się w niedzielę po południu. Jego najgorsza faza przypada właśnie na niedzielny wieczór. Organizm wie, że za kilkanaście godzin będzie musiał przestawić się na działanie. Poniedziałek jest dniem krytycznym. Czy można temu przeciwdziałać? Często żartujemy, że najlepszym rozwiązaniem byłoby wprowadzenie po niedzieli wtorku. Naukowcy poważnie potraktowali te uwagi i postanowili przeprowadzić eksperyment. Wprowadzono dziesięciogodzinny rytm pracy w cyklu czterodniowym, aby dać organizmowi więcej wypoczynku. Skończył się on jednak fiaskiem. Poniedziałek jak był feralny, tak pozostał. Ośmiogodzinny rytm w ciągu pięciu dni pracy plus sobota i niedziela jest jedynym rozwiązaniem. W tym rytmie człowiek funkcjonuje najlepiej. Mimo szewskiego poniedziałku.

JAK WYLICZYĆ?

Okazuje się, że wyliczenie biorytmów nie wymaga skomplikowanych działań. Należy przeżyte lata pomnożyć przez 365, do wyniku dodać liczbę dni przypadających na lata przestępne i sumę dni od daty urodzenia do dnia nas interesującego. Następnie wynik dzielimy odpowiednio przez 23, 28 i 33. W wyniku każdego działania otrzymamy dwie liczby. Pierwsza oznacza przeżyte już cykle, druga tzw. resztę określającą właśnie, w jakiej fazie biorytmu jesteśmy.

Leniwym pozostaje skorzystanie z Internetu. Na Onecie i Interii operacja wyliczenia cyklu naszego organizmu trwa kilka sekund. Oczywiście, wynik możemy potraktować z przymrużeniem oka, ale...

- do zajęzdNi!

Badania nad dniami krytycznymi i wpływem biorytmów prowadzono w latach 30., a interesował się nimi Hans Schwing z Szwajcarskiego Instytutu Technologii. Przeprowadził on badania nad stosunkiem dni szczytowych do liczby wypadków i zgonów. Analizując blisko 1400 nieszczęśliwych zdarzeń, dostarczonych mu przez towarzystwa ubezpieczeniowe w Zurychu, odkrył, że spośród dziesięciu potencjalnych zmian najczęściej występował właśnie dzień krytyczny w cyklu fizycznym lub emocjonalnym, wśród zabitych dane były podobne – blisko 80 proc. Z wyników przeprowadzonych przez Szwajcara wynikało, że dzień zerowy fazy emocjonalnej lub fizycznej przypada raz na dzień, natomiast podwójnie zerowy dzień raz do roku. Najrzadziej potrójny zbieg punktów zdarza się jedynie raz w roku. Swoje rewelacje poparł przypadkami znokautowanego i martwego tydzień po finałowym pojedynku bokserskim. Zdaniem uczonego bokser ulitrył śmiertelny pojedynek właśnie w dniu swego potrójnego zera. Schwing odkrył też, że równie niebezpieczne są wakacje cyklu, a szczególnie zestawienia np. wyżyn emocjonalnych z „dołowaniem" fizycznym. Według Szwajcara całkowity sukces wtedy zdrowy sceptycyzm, a jego oponentom nie pozostało nic innego, jak z wzajemnie wykluczającymi się zarzutami.

Prof. Otto Graf, którego nazwiskiem nazwano krzywą Grafa pokazującą dobową sprawność człowieka, twierdzi, że jest ona największa między godz. 9 – 11. Między 14 – 16 jest najniższa, ponownie wzrasta między 18 a 20, by spaść do najniższego punktu między 2 a 4.

RAKIETOWA

co ma wspólnego telewizja i kino z rozwojem niemieckich rakiet w czasie drugiej wojny światowej? bardzo wiele. okazuje się, że media przyczyniły się do rozwoju nowych broni, a w konsekwencji lotu człowieka na księżyc.

LOT NA KSIĘŻYC, CZYLI RAKIETY W NATARCIU

Nad stworzeniem rakiet w Niemczech pracowano od końca pierwszej wojny światowej. Traktat wersalski narzucał pokonanym Niemcom ograniczenia zbrojeń, ale nie zawierał punktu zakazującego produkcji broni rakietowej. Aliantom nie przyszło pewnie do głowy, że ktokolwiek może zajmować się produkcją tak futurystycznej na owe czasy broni. Tymczasem grono pracujących w Niemczech entuzjastów rozpoczęło eksperymenty mające na celu stworzenie rakiety. Jednym z nich był Rumun prof. Hermann Oberth oraz osiemnastoletni wówczas student Wyższej Szkoły Technicznej w Zurychu baron Werner von Braun. Uczeni uzyskali spore sukcesy na tym polu, ale nie zdołali nikogo zainteresować swoimi nowatorskimi pomysłami.

O powodzeniu eksperymentu zadecydował przypadek, a ściślej mówiąc odpowiednik amerykańskiego Hollywood, Uniwersum Film A. G., największa wytwórnia filmowa w Niemczech. W 1929 r. dyrektorzy nadreńskiej fabryki snów postanowili nakręcić film o tematyce fantastycznej, pt. „Kobieta na Księżycu", scenografowie potrzebowali więc pojazdu kosmicznego. Traf chciał, że pewien pracownik UFA wiedział o pracach grupy zapaleńców i powiadomił o tym dyrekcję.

Wytwórnia zwróciła się z prośbą do prof. Obertha, aby skonstruował dla filmu rakietę, która wzniesie się w powietrze. Producenci doszli bowiem do wniosku, że sfilmowanie startującego statku będzie bardziej wiarygodne niż triki filmowe. Oberth przyjął propozycję, zwłaszcza że potrzebował pieniędzy na badania. Wraz z dwoma współpracownikami, Rudolfem Nebelem i Klausem Riedlem, znanymi inżynierami praktykami, zaprojektował rakietę kosmiczną z kabiną pasażerską, silnikiem na paliwo płynne i aparaturą wyposażoną (trochę pod publiczkę) w różnego rodzaju przełączniki, nanometry itp.

Naukowcy chcieli wykorzystać pieniądze wytwórni na prowadzenie własnych eksperymentów. I prawie się im udało. Jednak UFA zorientowała się w kombinacjach i przestała łożyć na badania. Naukowcy zerwali kontrakt, odkupili za grosze model rakiety i rozpoczęli eksperymenty. Projektem zainteresował się amerykański multimilioner Henry Ford, który za milion marek (ogromne pieniądze, jak na rok 1930) chciał zorganizować w USA pokaz startu trzydziestu rakiet. Eksperymentami zainteresowali się jednak naziści, a to oznaczało...

... KONIEC RAKIETOWCH ŻARTÓW

Prace zyskały status tajne/poufne. Do grona naukowców dołączyli ludzie z Ministerstwa Sił Zbrojnych Rzeszy, którzy pełnili funkcje nadzorców.

Na spokojnej wyspie Uznam, leżącej w Zatoce Szczecińskiej, powstało najbardziej strzeżone laboratorium świata. Pierwotnie prócz skromnej wioski rybackiej nie było tam nic. Wkrótce wybudowano elektrownie, pola doświadczalne, fabrykę płynnego tlenu, warsztaty, hale fabryczne zamaskowane gigantycznymi siatkami ochronnymi, bunkry, lotnisko i wiele innych obiektów. Pracownicy zostali zaprzysiężeni i pod groźbą śmierci nie mogli nikomu zdradzić, co budują. Dzięki temu przez długi czas służby wywiadowcze aliantów sądziły, że widoczne na zdjęciach wyrzutnie rakiet to gigantyczne pompy do odsysania mułu z dna morza.

Trycki

Rakieta A-4, zwana także V-2, miała czternaście metrów wysokości. Składała się z: komory spalania silnika rakietowego, pompy, zbiornika ciekłego tlenu, zbiornika alkoholu, automatycznego pilota, głowicy z materiałem wybuchowym, stabilizatorów i grafitowych sterów gazodynamicznych oraz sterów aerodynamicznych. Ważyła blisko 13 ton. Koszt produkcji wynosił 306 tys. marek.

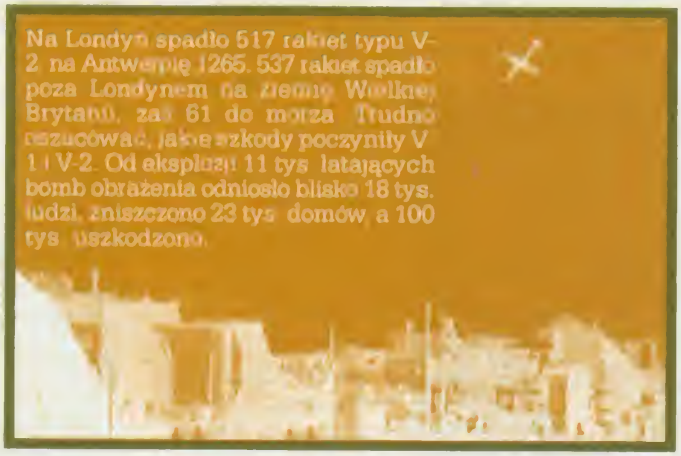
Prócz V-2 Niemcy skonstruowali niezwykle groźny pocisk V-1. Jego twórcą był Robert Lusser. Bomba była małym samolotem. Wyrzucano ją z katapulty lub specjalnej pochylni. Czas trwania lotu mierzył licznik obrotowy pocisku, a lot nadzorował automatyczny pilot. Długość bomby wynosiła 8,4 m, prędkość maks. 580 km/h. Zabierała 600 kg ładunku z dodatkiem azotanu amonowego. Koszt produkcji 61 tys. marek.

Prace w ośrodku wzbudzały umiarkowane zainteresowanie w dowództwie armii. Oszałamiające zwycięstwa hitlerowców w Europie sprawiły, że zrodziła się opinia, iż nikt i nic nie jest w stanie zagrozić potędze Trzeciej Rzeszy. Dopiero porażki na froncie wschodnim spowodowały sięgnięcie po Wunderwaffe – cudowną broń.

RAKIETOWA TELEWIZJA

Von Braun nie mógł jednak pochwalić się wielkimi sukcesami. Rakiety startowały, niektóre osiągały wyznaczone cele, inne wybuchały tuż po uruchomieniu zapłonu, niektóre „ganiały" swoich konstruktorów. Ministerstwo Lotnictwa wpadło na ciekawy pomysł, by start rakiety został sfilmowany. W ten sposób zapoczątkowano rozwój znanej dziś telewizji przemysłowej.

Stwierdzono, że udany start można wykorzystać, by wzbudzić entuzjazmu swoich i strach wrogów, a przy okazji zobaczyć, co się dzieje nie tak podczas startu pocisku. Podstawowe badania prowadzono na rakiecie A-4, znanej później jako V-2. Specjaliści od telewizji zainstalowali kilka kamer filmujących odpalenie rakiety. Jedną z nich, wyposażoną w obiektyw szerokokątny, umocowali wewnątrz wyrzutni, drugą z teleobiektywem umieszczono na stanowisku kontrolnym. Zamontowano również urządzenie do likwidowania zakłóceń obrazów. Samych kabli antenowych położono blisko 5 km, nie licząc tych, które wieszano na konarach drzew i specjalnych słupach.



Na Londyn spadło 517 rakiet typu V-2, na Antwerpię 1265, 537 rakiet spadło poza Londynem na ziemię Wielkiej Brytanii, zaś 61 do morza. Trudno oszacować, jakie szkody poczyniły V-1 i V-2. Od eksplozji 11 tys. latających bomb obrażenia odniosło blisko 18 tys. ludzi, zniszczono 23 tys. domów, a 100 tys. uszkodzono.

Pierwszy eksperyment przeprowadzono w lutym 1942 r. Z rakiety trysnął ogień, ale pocisk zamiast unieść się w powietrze – eksplodował. Temperatura była tak olbrzymia, że obiektyw Zeiss-Tessa, umieszczony w kamerze wewnątrz wyrzutni, wtopił się w piasek. Podobnie zakończył się start V-2 w czerwcu. Dopiero sierpniowy eksperyment przyniósł pewną poprawę. Pocisk eksplodował na wysokości 15 000 m. Miesiąc później nakręcono udany start rakiety i pokazano go Hitlerowi. Wódz przyjął obraz z entuzjazmem i uznał V-2 za cudowną broń, która uratuje Niemcy. Do instytutu na Uznam pieniądze popłynęły szerokim strumieniem.

Przeciw V-2, która leciała z prędkością ok. 1800km/h, nie można było się obronić. Można było walczyć z V-1. Piloci myśliwców podlatywali do pocisku i podważali go w locie skrzydłem. Tracił wówczas stateczność i spadał na teren niezabudowany. Niektórzy amatkowie strzelali do niego, ale było to zbyt ryzykowne ze względu na siły wybuchu.

26 maja 1943 r. zapadła decyzja, że V-2 staną się bronią odwetową. Niemieckie gazety na pierwszych stronach ogłosiły światu Armagedon. Wtedy wydarzyła się ciekawa historia, która miała ostatecznie przekonać dowództwo niemieckie o sile rażenia pocisku. Pod koniec czerwca na Uznam przybył Himmler. Miał obejrzeć start pocisku i zdać ostateczny raport Hitlerowi. O godz. 9.15 stalowe cielsko V-2 opuściło wyrzutnię, wznosząc się z prędkością 1500 m/s. Nagle pocisk zaczął kręcić się wokół własnej osi, wkrótce przeszedł w lot poziomy i na wysokości 200 m przeleciał nad wyspą, po czym uderzył w lotnisko. Runął z hukiem, niszcząc stojące nieopodal samochody i wyrywając ogromny lej. Bladzi ze zdenerwowania pracownicy popatrzyli na Himmlera. Ten ze spokojem skomentował sytuację: „Teraz mogę powrócić do Berlina i ze spokojnym sumieniem zarządzić produkcję broni do walki z bliska".

PRODUKCJA RAKIET RUSZYŁA PEŁNĄ PARĄ

Po zakończeniu wojny Werner von Braun dostał się wraz ze współpracownikami w ręce Amerykanów. Ci szybko zapomnieli o niechlubnej przeszłości niemieckiego uczonego, którego pociski bombardowały Londyn, i powierzyli mu kierownictwo zespołu pracującego nad rakietą, która miała dostarczyć Apolla na Księżyc. Zadanie zostało wykonane.

TELEWIZJA

NIESAMOWITE ZBIEGI OKOLICZNOŚCI

Każdy z nas przeżył kiedyś zdumiewające zbiegi okoliczności. Naukowcy od dawna zastanawiają się, czy istnieje między nimi związek, czy są to jedynie zdarzenia losowe.

28 lipca 1900 roku król Włoch Umberto I przebywał w miejscowości Monza, gdzie następnego dnia miał być honorowym gościem zawodów lekkoatletycznych. Podczas posiłku w miejscowej restauracji zauważył, że jej właściciel jest do niego niezwykle podobny. Okazało się, że na wyglądzie podobieństwa się nie kończą. Restaurator także miał na imię Umberto, podobnie jak król urodził się w Turynie i to tego samego dnia. Tego samego dnia wzięli ślub, wybranki obu panów nosiły imię Margherita. Zafascynowany król zaproponował, by sobowtór towarzyszył mu podczas zawodów lekkoatletycznych. Następnego dnia otrzymał jednak wiadomość, że restaurator został zastrzelony w tajemniczych okolicznościach. Tego samego dnia od kuli anarchisty zginął także król.

SPOKREWNIONE ELEMENTY

Zbiegi okoliczności towarzyszą człowiekowi od zarania dziejów. Czasami ich rola jest niewielka, innym razem ogromna, często jednak nie jesteśmy po prostu w stanie uświadomić sobie ich znaczenia. Nauka, która zajmuje się zbiegami okoliczności od przeszło 2000 lat, mówiąc o nich, używa terminu „teoria koincydencji". Wciąż pojawia się to samo pytanie: czym właściwie są zbiegi okoliczności? Niemiecki filozof Artur Schopenhauer (1788 – 1860) zdefiniował je jako „jednoczesne występowanie wydarzeń, które nie są ze sobą przyczynowo powiązane". Uważał, że są one wynikiem cudownej, ustalonej z góry harmonii świata. Praojciec medycyny, Hipokrates (460 – 375 p. n. e.), twierdził, że wszystkie rzeczy są ze sobą „spokrewnione". Według niego zbiegi okoliczności opierają się na wzajemnym przyciąganiu owych „spokrewnionych" elementów.

Niemiecki filozof A. Schopenhauer uważał, że zbiegi okoliczności są odbiciem „cudownej, ustabilizowanej harmonii" wszechświata.

RZECZYWISTOŚĆ OPARTA NA FANTAZJI

Często jednak teoria koincydencji wymyka się wszelkim klasyfikacjom i definicjom. Co bowiem zrobić, gdy wydarzenia rzeczywiste ewidentnie mają swoje źródło w fantazji? Chyba najbardziej znanym przykładem jest sprawa tragicznego zatonięcia transatlantyku „Titanic". W 1898 roku Morgan Robertson opublikował powieść o ogromnym statku pasażerskim „Titan", który zderzył się pewnej kwietniowej nocy z górą lodową i zatonął na Atlantyku podczas swojego dziewiczego rejsu. 14 lat później, w 1912 roku, wydarzenia opisane w książce znalazły swoje odbicie w rzeczywistości. Największy wówczas na świecie pasażerski statek „Titanic" również zatonął w kwietniową noc w czasie dziewiczego rejsu i również w wyniku zderzenia z górą lodową na Atlantyku! Na tym jednak nie koniec. W kwietniu 1935 roku węglowiec „Titanian" wypłynął z Anglii do Kanady. W ostatniej chwili, dzięki przeczuciu Williama Reevesa, który pełnił właśnie wachtę, udało się uniknąć zderzenia z górą lodową. Miało to miejsce w niewielkiej odległości od miejsca katastrofy „Titanica", a Reeves przyszedł na świat w 1912 roku, w dniu, gdy wielki transatlantyk poszedł na dno. Można jeszcze wspomnieć o jednym wydarzeniu, które miało miejsce w 1975 roku w Bedfordshire. Dokładnie w momencie, gdy rodzina państwa Melkis oglądała w telewizji, jak filmowy „Titanic" zaczyna nabierać wody, dach ich domu został uszkodzony w wyniku uderzenia ogromnego bloku lodu. Meteorolodzy nie byli w stanie wyjaśnić przyczyn dziwnego zjawiska.

Podobnych przykładów jest więcej. W sierpniu 1979 roku hiszpańskie gazety rozpisywały się o aresztowaniu bandy siedmiu karłów, którzy dokonali wielu napadów na sklepy jubilerskie w Barcelonie. Wkrótce w ręce policji wpadł przywódca bandy. Okazała się nim dorodna blondynka o imieniu Neves, co po hiszpańsku oznacza śnieg. Ten zbieg okoliczności, wyraźnie przypominający znaną bajkę o Królewnie Śnieżce i siedmiu krasnoludkach, mógłby wskazywać, że archetypy mogą mieć wpływ nasz świat. Pojawia się więc interesujące pytanie, czy jedynie sztuka naśladuje życie, czy też życie potrafi naśladować sztukę? Edgar Allan Poe napisał książkę „The narrative of Arthur Gordon Pym", której bohaterowie, dryfujący przez wiele dni w łodziach ratunkowych rozbitkowie, zmuszeni są w końcu zabić i zjeść młodego majtka Richarda Parkera. Okazało się, że wiele lat później, latem 1884 roku, zatonął żaglowiec „Mignonette", a czterech uratowanych rozbitków, by ocalić życie zabiło majtka i zjadło go. Majtek nazywał się Richard Parker.

Krzysztof „Sukkub" Szulc

RACHUNEK PRAWDOPODOBIEŃSTWA

Doktor Warren Weaver, światowy ekspert od rachunku prawdopodobieństwa, jest przekonany, że wszelkie zbiegi okoliczności są czystymi przypadkami. W 1891 roku pewien Anglik wygrał trzykrotnie po 100 tys. franków przydzielonych do każdego ze stołów w kasynie w Monte Carlo, po czym zniknął. Według obsługi nie używał żadnego systemu ani nie oszukiwał. Dla doktora Weavera jest to po prostu prawdopodobne zdarzenie losowe. Na przykład szanse na trafienie 28 razy pod rząd liczb parzystych w ruletce wynoszą 1: 268 000 000. I zdarzyło się w kasynie w Monte Carlo. Prawdopodobieństwo może być więc nikłe, ale zawsze jest.

PORZĄDEK Z CHAOSU

Badacze są podzieleni na dwa obozy. Pierwszy z nich tworzą racjonalnie myślący matematycy z doktorem Weaverem na czele. Zbiegi okoliczności są dla nich po prostu interesującymi zdarzeniami losowymi, które można wyjaśnić za pomocą mniej lub bardziej skomplikowanych wyliczeń. Drugi obóz stanowią naukowcy opierający się na badaniach laureata Nagrody Nobla w dziedzinie fizyki Wolfganga Pauliego (1900 – 1958) oraz szwajcarskiego psychologa i filozofa Carla Gustava Junga (1875 – 1961). Panowie ci we wspólnie napisanej rozprawie „Objaśnienie natury i psychiki" starali się dowieść, że zbiegi okoliczności są widocznymi śladami praw rządzących naszym światem. Wychodzili z założenia, że otaczająca nas rzeczywistość jest chaosem, ale równocześnie istnieje uniwersalna siła, która manifestuje swoje istnienie właśnie przez takie zjawiska jak telepatia czy zbiegi okoliczności.

To własne doświadczenia skłoniły Junga do rozpoczęcia badań nad zbiegami okoliczności.

Sam Jung również był uczestnikiem dziwnego wydarzenia. Jedna ze jego pacjentek opowiedziała mu podczas seansu sen, w którym występował złoty skarabeusz czczony w starożytnym Egipcie. Podczas tej rozmowy w okno uderzył wielki owad. Jung ze zdziwieniem zauważył, że jest to europejski odpowiednik egipskiego skarabeusza.

Najczęściej zbiegi okoliczności przybierają formę zdarzeń z cyklu „jaki ten świat jest mały". Tego doświadczył każdy z nas. Być może rozwiązanie zagadki zbiegów okoliczności jest jedną z dróg prowadzących do poznania sensu naszego istnienia.

Jeśli doświadczyliście naprawdę niezwykłych zbiegów okoliczności, piszcie do nas. Zwłaszcza jeśli dotyczą one gier komputerowych. Czekamy na Wasze listy.

KLĄTWA ZIELONEGO PORSCHE

Gdy zaobserwujemy ciąg nieszczęśliwych zbiegów okoliczności, często używamy terminów „klątwa" albo „przekleństwo". Trudno jednak nie nazwać klątwą dziwnych zdarzeń wiążących się z osobą Jamesa Deana, a raczej z jego samochodem – zielonym porsche. W 1955 roku hollywoodzki aktor James Dean zginął w tragicznym wypadku samochodowym. Gdy dostarczono do warsztatu wrak auta, silnik spadł mechanikowi na nogi i spowodował liczne złamania. Silnik ten został kupiony przez pewnego lekarza, który wmontował go w swoim samochodzie. Wkrótce brał on udział w wyścigach i miał wypadek. Podczas tych samych wyścigów zginął kierowca, który w swoim samochodzie zamontował wał kardanowy z auta gwiazdora. Gdy później zdecydowano się na naprawę samochodu Deana, w warsztacie wybuchł pożar. Pechowego porsche wystawiono w końcu w Sacramento, gdzie spadł z podestu, raniąc młodego chłopca. Ciężarówka, która przewoziła samochód, wpadła w poślizg i wjechała w szybę wystawową sklepu. W końcu w 1959 roku, mimo solidnego rusztowania, zielone porsche rozpadło się.

Dawid Brykalski

Poproszony w wywiadzie o podanie swojej definicji horroru, jego niekwestionowany król odpowiedział: „Groza na wierzchu, strach pośrodku, a najniżej wymiotny odruch obrzydzenia". Mało zabawne... Mało zabawne są też książki, które pisze Stephen King. Niewielu współczesnych pisarzy jest w stanie mu dorównać w tworzeniu historii o zwykłych ludziach dręczonych przez koszmary, których nie zapomną do końca życia. Pod warunkiem, oczywiście, że przeżyją. Podobnie jest z czytelnikami. Kto raz sięgnął po „Lśnienie", „Wielki Marsz", „Christine", „Miasteczko Salem" nie potrafi o nich zapomnieć. Nawet jeśli wspomina z obrzydzeniem. Ale przecież autor ostrzegał, prawda?

stephen king

albo strach nie narodził się wczoraj

Pisarskie ID

Czy wszystko jest w porządku z głową Stephena Kinga? Czy jest takim człowiekiem, jak słynny Samotnik z Providence – H. P. Lovecraft, który nie dość, że wierzył w swoich potwornych bogów, to jeszcze ich czcił? Poszukiwacze sensacji nie mają jednak czego szukać ani w przeszłości, ani w życiu codziennym Kinga. On po prostu pisze to, czego oczekują od niego czytelnicy. Jak to zwykle bywa, początki były trudne. Ze swoją pierwszą powieścią „Carrie" obszedł bezskutecznie kilkadziesiąt wydawnictw. Dopiero pewna mała oficyna zdecydowała się wydać jego historię o dziewczynie z parapsychicznymi zdolnościami. Potem, już po sfilmowaniu „Carrie" przez Briana DePalmę, King mógł wybierać w ofertach. Dziś dyktuje warunki, kreuje rynek (projekty internetowe) oraz odbiera zaliczki w milionach dolarów.

Pisarskie universum

Świat w powieściach i opowiadaniach Kinga jest doskonale znany jemu i milionom Amerykanów. Najczęściej opisuje stan Maine, gdzie mieszka z rodziną. Sceną najbardziej dramatycznych wydarzeń jest skromne miasteczko Castle Rock. Dostrzec można w tym pewien element przewrotnego humoru, jakiego King nie szczędzi czytelnikom Gdyby ta mieścina rzeczywiście przeszła wszystko, co King wypisuje, już dawno przestałaby istnieć. A tu, proszę, właśnie promowana jest najnowsza powieść „Dreamcatcher" i z pewnością będzie tam przynajmniej wzmianka o Castle Rock i jego bohaterskich zazwyczaj mieszkańcach. Małomiasteczkową, zapyziałą społeczność drobiazgowo opisał maestro w powieści „Miasteczko Salem". Sielankę zakłóca pojawienie się dość nieproszonych gości – wampirów. Przeciwstawić się im zamierzają pisarz i chłopiec. „Miasteczko Salem" to jedna z najlepszych powieści Kinga, a przeczytać ją powinni nie tylko jego fani, ale i literaturoznawcy.

Pisarskie superego

Najczęściej bohaterem tekstów Kinga jest właśnie pisarz. Czy to pisarskie alter ego? Czy przejaw najzwyklejszej grafomanii?

Zwykli bohaterowie

Bohaterami są przede wszystkim zwykli ludzie, z którymi łatwo się czytelnikom identyfikować. Najlepiej widać to w wyśmienitej i arcygrubej powieści „To!". Dzieci walczą ze złowrogim demonem, który czasem przybiera postać przymilnego pajacyka. Drugą grupę bohaterów stanowią dzieci („To!"), często inteligentni, oczy-

tani chłopcy („Miasteczko Salem"), chłopcy opętani („Desperacja", „Regulatorzy"), chłopcy dysponujący siłami paranormalnymi („Lśnienie") lub po prostu biedni mali chłopcy, których sytuacja zmusza, by pomogli dorosłym, a nawet byli od nich silniejsi. Na największą makabrę pozwolił sobie Stephen King w „Cujo", thrillerze ze wściekłym bernardynem w roli głównej. Otóż, w książce mały chłopczyk umiera mimo wysiłków matki. Dzieci zatem są często bohaterami opowieści Kinga, lecz na szczęście nie tylko za sprawą politycznej poprawności lansowanej za wszelką cenę.

Zwykli wariaci

Obok ludzi zwykłych muszą występować najnormalniejsi w świecie wariaci. Najjaskrawszym przykładem jest bohaterka „Misery", zwolniona ze szpitala pielęgniarka, której lepiej nie wpadać w łapska. Jak każdy prawdziwy Amerykanin, King musi być trochę opętany manią samochodową. Najlepiej chyba ukazuje swoją pasję w opowiadaniu „Maximum Overdrive", w którym ciężarówki i inny ciężki sprzęt buntują się przeciw ludziom. Prawdziwe powstanie samochodowe! Z kolei w „Christine" opowiada o samochodzie zazdrośnicy. Poskromienie tej mechanicznej złośnicy może nastąpić dopiero na złomowisku. Nomen omen, nie tak znów dawno King miał wypadek samochodowy. Został potrącony przez ciężarówkę! Pisały o tym wszystkie gazety codzienne. Szczęśliwie wyszedł z tego szybko. Pisze więc dalej, a pisał nawet w szpitalu.

Pisarska zaradność

Właśnie w szpitalu stworzył kolejną minipowieść „Riding the Bullet", którą postanowił zamieścić w Sieci. Nieoczekiwany sukces (oprócz popularności mierzonej w milionach wejść na stronę i blokady serwera oraz błyskawicznego „spiracenia" dzieła, inwestycja przyniosła kilkaset tysięcy dolarów zysku) zmusił Kinga do przemyślenia strategii. I już w następnym roku przygotował powieść „The Plant", której pierwszy rozdział można było ściągnąć na domowy komputer za 1 dolara. Warunkiem jednak, by ukazały się następne, było, że owego dolara zapłaci przynajmniej 75 proc. czytelników. Sprytne, przewrotne i szalenie rynkowe działanie. Wynik znów był godny pozazdroszczenia, King zarobił na czysto 400 tys. dolarów. Od początku kwietnia w Sieci promowany jest najnowszy, jak zwykle skazany na sukces produkt Kinga „Dreamcatcher".

Pisarska pracowitość

Mimo że staram się śledzić twórczość Kinga, a nawet jestem jego fanem (i to tak gorącym, że chciałbym zaprosić go do Polski na spotkania autorskie), przyznaję uczciwie, czasem po prostu nie nadążam. Ten człowiek pisze za dużo. Nie sposób dotrzeć do wszystkich scenariuszy, filmów (kinowych, telewizyjnych), artykułów, opowiadań, wreszcie książek (kto z Was wie o istnieniu książki „Cycle of Werewolf", w której ksiądz przemienia się w wilkołaka?), których większość nie dociera do naszego kraju również dlatego, że mamy wyjątkowo płytki, mało chłonny rynek. Ale zawsze zastanawia mnie jedno, skąd on bierze te niesamowite, nośne i oryginalne pomysły? Odpowiedzią może być cytat z książki Kinga pt. „Dance Macabre", będącej swoistą analizą gatunku dokonaną przez samego mistrza: „Jestem zawodowym pisarzem, co oznacza, że najbardziej interesujące rzeczy, które mnie spotkały, przydarzyły mi się w marzeniach".

Pneumat

Pod koniec XIX wieku, na 100 lat przed wynalezieniem Internetu, powstał projekt stworzenia sieci, która umożliwiłaby szybkie, tanie i niezawodne przesyłanie

Piotr Sobolewski

Stopniowo tworzono doskonalsze metody przesyłania informacji i o poczcie rurowej zapomniano. Może się jednak okazać, że XXI wiek będzie wiekiem jej powrotu.

Zasada działania poczty pneumatycznej jest prosta. Wkładamy list do rury, dmuchamy w jeden koniec, a przesyłka wypada z drugiego końca. Jeśli zbudujemy odpowiednio rozgałęzioną sieć rur i odpowiednio silne dmuchawy, będziemy mogli wysłać list do znajomego na drugim końcu miasta.

Pod koniec XIX wieku istniały i możliwości, i potrzeby, żeby stworzyć taki system. Rozwój techniki spowodował, że można było produkować duże ilości tanich rur i odpowiednio silnych sprężarek. Spekulanci, grający na giełdzie, zrozumieli, że w biznesie czas to naprawdę pieniądz. Kto otrzymał ważną wiadomość jako pierwszy, mógł ubić interes, wyprzedzając innych.

Paryskie rozgałęzienia

Wzdłuż ściany obszernego pomieszczenia biegło kilkadziesiąt stalowych i brązowych rur. Do każdej umocowana była lampka, pod wylotem znajdowało się niewielkie naczynie z ciemnego polerowanego drewna. Otwory w ścianie oznaczono plakietkami z brązu z wygrawerowaną nazwą ulicy, dzielnicy. W odpowiednim momencie na jednej z rur zapalała się czerwona lampka, rozlegało się brzęczenie i z otworu wypadała metalowa kapsuła. Operator czytał plakietkę z adresem i wrzucał pojemnik do odpowiedniego otworu. Zapalała się zielona lampka, co oznaczało, że list powędrował w dalszą drogę. Tak wyglądało przesyłanie listów pocztą pneumatyczną w XIX-wiecznym Paryżu.

Wszystko zaczęło się od eksperymentalnej linii, która w 1866 roku połączyła urzędy pocztowe Grand Hotel i Place de la Bourse. Z czasem dobudowywano nowe linie, system rozrósł się, pokrył całe miasto. Planowano dotrzeć do przedmieść, ale prace przerwał wybuch pierwszej wojny światowej.

System składał się z prawie pięciuset kilometrów rur, którymi przesyłano miliony listów rocznie. Ciekawe, że wynalezienie telefonu wcale nie zakończyło istnienia poczty pneumatycznej. W porównaniu z telefonami miała ona jedną zaletę — działała. Początkowo telefonia była bardzo zawodna, nawet jeśli udało się dodzwonić do rozmówcy, jakość dźwięku była bardzo słaba. Przesyłka wysłana pocztą pneumatyczną szła dłużej, ale za to można było mieć pewność, że w dotrze do odpowiedniej osoby niezniekształcona. Dlatego wiele osób wolało napisać wiadomość na kawałku papieru, przesłać ją pocztą i mieć pewność, że informacja dotrze do adresata. System paryski istniał najdłużej, zlikwidowano go dopiero w 1983 roku, czyli w czasach, kiedy w Stanach Zjednoczonych pracowano już nad Internetem.

Na większą skalę

W 1912 roku w Nowym Jorku rozpoczęto budowę metra. Robotnicy pracujący przy wykopie natrafili na przysypany gruzem stumetrowy tunel prowadzący do rozległej sali. Pomieszczenie miało długość czterdziestu i szerokość pięciu metrów. Na ścianach widoczne były freski, wnęki z zasłonami z adamaszku, pośrodku znajdowała się wyschnięta fontanna. Widok rzeczywiście niezwykły, ale robotnicy, którzy odkryli te podziemia, zdziwiliby się jeszcze bardziej, gdyby zajrzeli tam czterdzieści lat wcześniej. Ujrzeliby wtedy wiszące pod sufitem kandelabry, fortepian, zdobiony zegar, złote rybki pływające w fontannie, a przy wejściu do tunelu dwa brązowe posągi Merkurego, trzymające w ręku latarnie gazowe. Były to ślady zapomnianego, eksperymentalnego metra pneumatycznego sprzed czterdziestu lat. Jego budowa kosztowała 350 tysięcy dolarów (w owych czasach przeciętne tygodniowe wynagrodzenie wynosiło około dolara).

Wielki wizjoner

Budowniczym i pomysłodawcą był nowojorski wynalazca, wydawca magazynu „The Scientific American", właściciel agencji patentowej, Alfred Beach. Przypominał bohaterów książek Juliusza Verne'a. Ekscentryczny człowiek sukcesu, pracował m.in. z Thomasem Edisonem, Samuelem Morse'em, Aleksandrem Grahamem Bellem. W drugiej połowie XIX wieku Nowy Jork liczył miliony mieszkańców, którzy codziennie musieli dojeżdżać do pracy, jeździć na zakupy, poruszać się po mieście. Ulicami przewijały się tysiące powozów, konnych omnibusów i tramwajów. Tłok, smród, zamieszanie, hałas i korki tworzyły rzeczywistość, którą Beach codziennie obserwował z okien swojego biura. Jako człowiek czynu i wynalazca du-

informacji. Wszystkie ważne urzędy miały być połączone kilometrami rur. Rurami bezszelestnie sunęłyby kapsuły przenoszące krótkie wiadomości.

Transport

żo myślał nad sposobami, które pomogłyby rozwiązać ten problem. Zastanawiał się np. nad przeniesieniem ruchu nad ulice – zbudowaniem nadziemnych torów kolejowych, myślał o wykopaniu pod powierzchnią ulic tuneli, którymi jeździłyby tramwaje konne. Wszystkie te sposoby miały jednak swoje wady. Były drogie, skomplikowane technicznie albo nieefektywne.

Wtedy Beach przypomniał sobie o poczcie pneumatycznej, którą w 1866 roku zbudowano w Londynie. Pomyślał, że skoro można w ten sposób przewozić listy, można też przewozić ludzi. Potrzebne są tylko szersze rury i większe pojemniki. W 1867 roku zaprezentował publicznie swój pomysł. W American Institute Fair zbudował model – trzydziestometrową rurę o średnicy dwu metrów, którą jeździł dziesięcioosobowy wagonik popychany powietrzem wdmuchiwanym przez wentylator. Model cieszył się wielkim zainteresowaniem, do zamknięcia wystawy 170 tysięcy osób zapłaciło dwadzieścia pięć centów, żeby przejechać się między ulicą Czternastą a Piętnastą. Beachowi udało się zainteresować swoim wynalazkiem opinię publiczną.

Konflikt interesów

Pewnej ciemnej nocy 1868 roku w piwnicach wynajętego sklepu odzieżowego na rogu Broadway i Warren Street sześciu mężczyzn rozpoczęło kopanie tunelu. Prace prowadzono tylko pod osłoną ciemności, ziemię wywożono po kryjomu wozami, których koła dla wyciszenia owinięto szmatami. W ten sposób w całkowitej tajemnicy powstawało pierwsze metro Nowego Jorku.

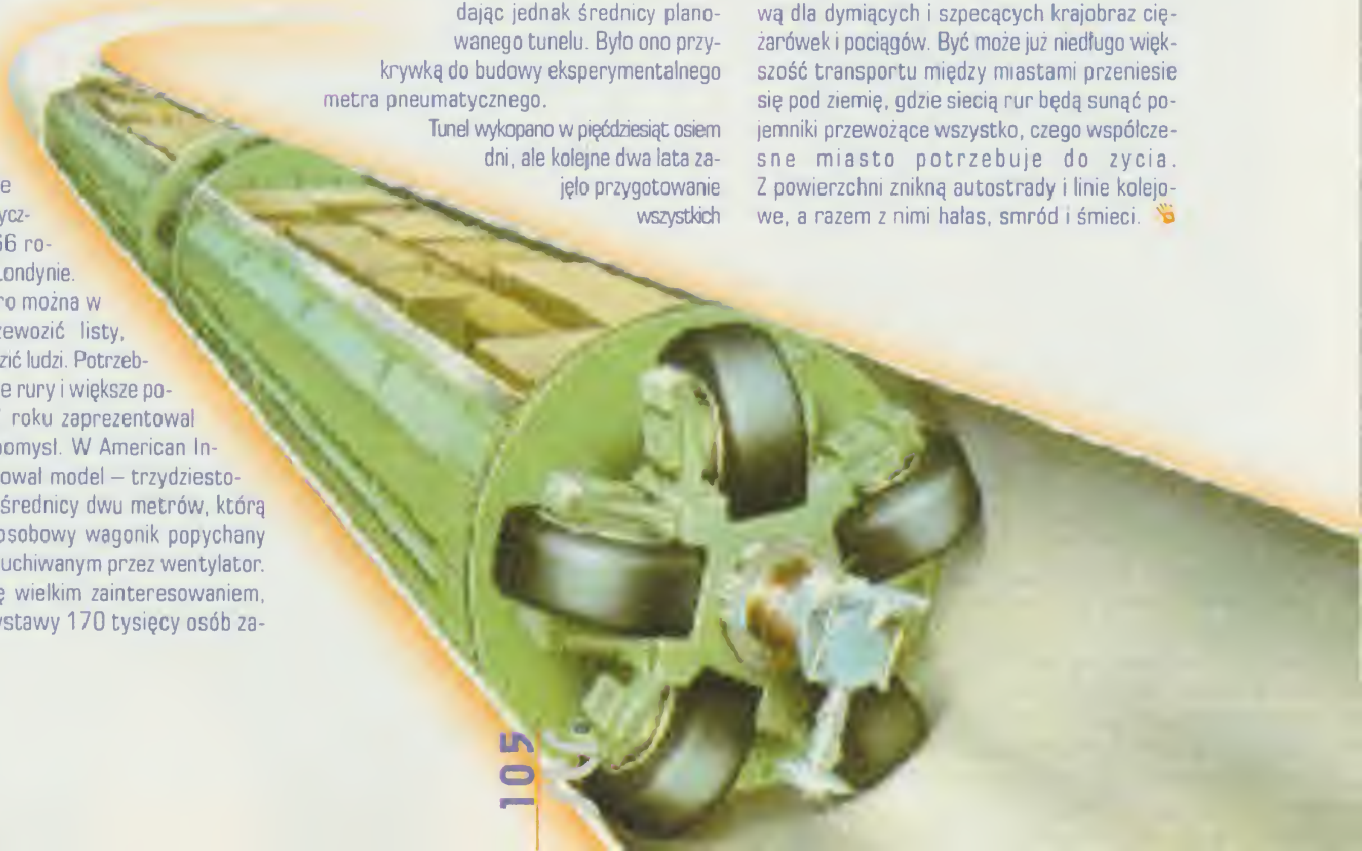
Swoją budowę nowojorski wynalazca musiał prowadzić w całkowitej konspiracji. Na zbudowanie metra nie zgadzały się władze miasta, szczególnie wpływowa polityczna organizacja Tammany Hall, która w tym czasie miała w kieszeni cały Nowy Jork. Jej lider dostawał regularne łapówki od właścicieli wszystkich środków masowego transportu w mieście i wiedział, że jakakolwiek zmiana istniejącego stanu rzeczy oznaczałaby zmniejszenie jego dochodów. Jednak Beach liczył, że kiedy pokaże już nie model, ale działający odcinek metra mieszkańcy miasta przekonają się, że budowa jest możliwa. Wtedy opinia publiczna będzie po jego stronie. Postarał się więc o zezwolenie na budowę podziemnego systemu do pneumatycznego przesyłania poczty, nie podając jednak średnicy planowanego tunelu. Było ono przykrywką do budowy eksperymentalnego metra pneumatycznego.

Tunel wykopano w pięćdziesiąt osiem dni, ale kolejne dwa lata zajęło przygotowanie wszystkich urządzeń i wykończenie poczekalni. Alfred Beach wiedział, że musi zrobić wrażenie na pasażerach. Dlatego nie żałował pieniędzy na luksusowe wykończenie holu i wagonu.

Dwa lata później metro zostało publicznie otwarte. Przedstawiciele prasy byli zachwyceni, lecz władze miasta chciały zasypać tunel i zamknąć wynalazcę w więzieniu za wykonanie odcinka metra bez zezwolenia. Przedstawił on jednak projekt, który rozwiązałby problemy komunikacyjne miasta. Budowa kosztowałaby pięć milionów dolarów w całości uzyskanych ze środków prywatnych. W odpowiedzi na to skorumpowani urzędnicy przedstawili konkurencyjny projekt budowy nadziemnej linii kolejowej, biegnącej na wysokości szóstego piętra ponad poziomem ulic. Realizacja ich planu wymagała 80 milionów, w całości pochodzących z pieniędzy publicznych. O tym, który projekt wybrać, miał zdecydować przekupiony gubernator John Hoffinan. Beach poniósł klęskę, mimo że jego projekt był lepszy i tańszy. Budowę metra odłożono na ponad czterdzieści lat.

Nowa nadzieja

Dynamiczny rozwój transportu pneumatycznego przerwał wielki kryzys. Stopniowo rozpowszechniły się doskonalsze i tańsze sposoby łączności i poczta pneumatyczna została zapomniana. Jednak dziś znowu słychać opinie, że przesyłanie nie tylko listów, ale wszystkich towarów systemem podziemnych rur może być alternatywą dla dymiących i szpecących krajobraz ciężarówek i pociągów. Być może już niedługo większość transportu między miastami przeniesie się pod ziemię, gdzie siecią rur będą sunąć pojemniki przewożące wszystko, czego współczesne miasto potrzebuje do życia. Z powierzchni znikną autostrady i linie kolejowe, a razem z nimi hałas, smród i śmieci.

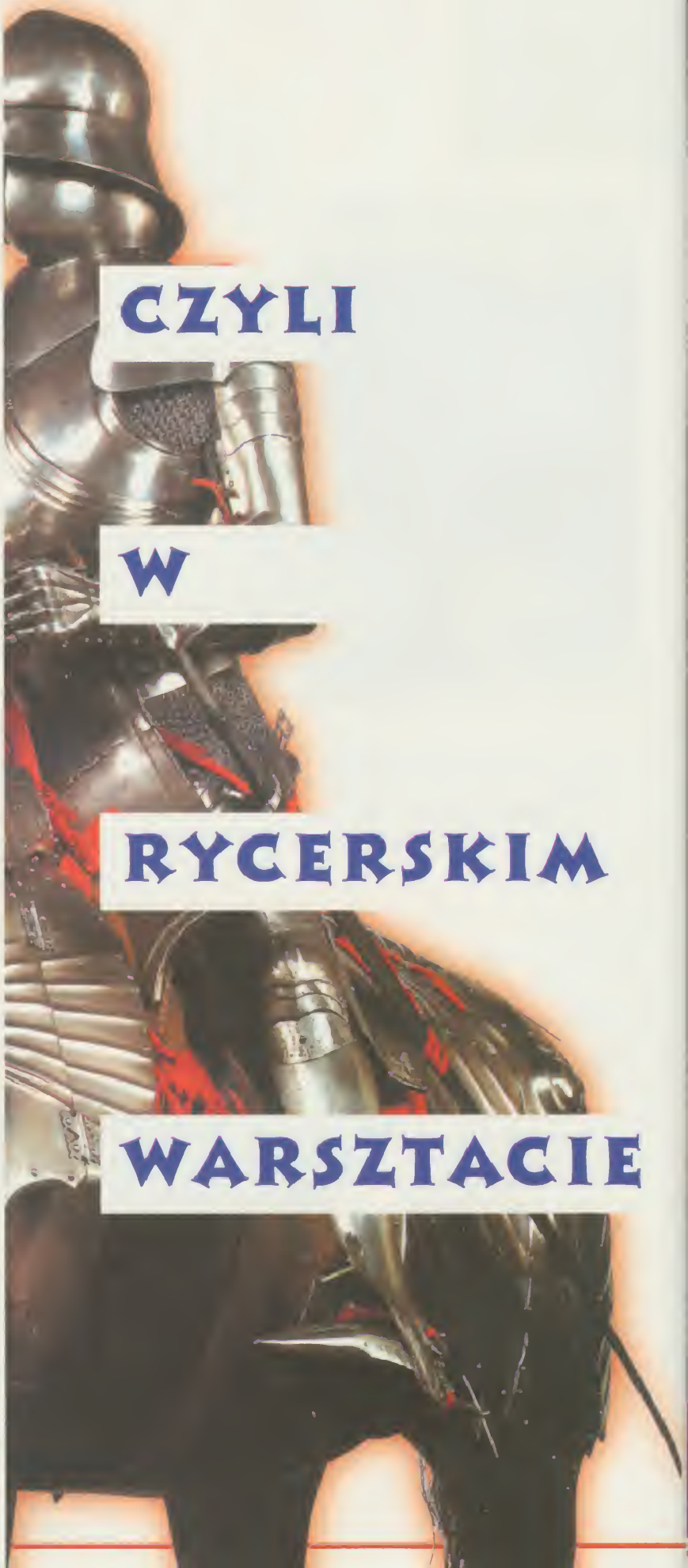


KOLCZUGA

Z PODKŁADEK

CZYLI

W RYCERSKIM WARSZTACIE



Na rozmaitych turniejach, organizowanych przez bractwa rycerskie, gapie chcą się dowiedzieć, czy miecz jest prawdziwy, jak się robi zbroję, ile to wszystko waży i kosztuje... Oto odpowiedzi na niektóre pytania.

Jak to drzewiej bywało...

Początki sięgają wczesnych lat 90. Na te czasy przypada tzw. heroiczny okres rycerstwa. Dzielni wojowie byli wówczas młodzi, a średniowiecze znali głównie z paru kiepskich filmów. Sporządzenie ekwipunku nie stanowiło większego problemu, po prostu nikt nie wiedział dokładnie, jak powinien on wyglądać. Zwykle wystarczało jakieś poncho zarzucone na golf, ściśnięte wojskowym pasem, na nogach obcisłe leggingsy oraz glany. Jako broni używano mieczy, przeważnie replik kupionych w sklepie z pamiątkami albo wykonanych u znajomego kowala. Najgorliwsi wycinali sobie oręż z płaskowników i resorów. O takich wynalazkach jak pancerne rękawice czy hełm mało kto słyszał. Brakowało doświadczonych rzemieślników i wszystko wykonywano samodzielnie. Ograniczano się więc do rzeczy najprostszych.

Niektórzy zakładali kolczugi, jedyną zbroję, którą dało się wykonać w domu. Trzeba było zebrać kilka kilogramów kółeczek i cierpliwie je splatać. Najwięcej kolczug robiono z podkładek sprężynujących, materiału wytrzymałego i powszechnie dostępnego. Zdarzały się też takie cuda, jak zbroje z kółek od kluczy albo zwykłych sprężyn.

Pierwsi rycerze zakładali kolczugę bezpośrednio na ubranie. Nikt nie wiedział, że bez grubego, pikowanego kaftana pod spodem, kolcza zbroja kiepsko chroni. W roli pancerzy od czasu do czasu pojawiały się też różne wynalazki: zbroje z podkładek do papy albo fartuch rzeźniczy (składał się z setek blaszek naszytych na skórzany podkład).

Półnagim wojownikom zaczęły przytrafiać się jednak wypadki. Chirurdzy zakładali szwy na rozcięte głowy, nastawiali połamane palce. Co przezorniejsi „rycerze" pomyśleli o lepszych zabezpieczeniach. Niestety, hełmy, jako sprzęt, którego wykonanie wymaga specjalnych narzędzi, nie pojawiły się masowo. Ich substytutem zostały kaptury z kolczugi, które chroniły równie skutecznie jak czapki bejsbolówki. Widywano również desperatów w hełmach garnczkowych, wykonanych z metalowych koszy na śmieci...

Łatwiej było chronić ręce. Okazało się, że naszywając kawałek kolczugi na grubą rękawicę (początkowo zwykłą roboczą, potem — rękawicę spawalniczą z grubej skóry) można wykonać solidną i dobrze wyglądającą osłonę dłoni.

Nogawice — 80 zł
Dublet — 100 zł
Buty — 200 zł
Koszula — 50 zł
Kolczuga — 500 zł
Hełm — 250 zł
Kaptur kolczy — 100 zł
Miecz — 200 zł
Tarcza — 100 zł
Przeszywanica — 200 zł
Osłony płytowe nóg — 500 zł
Nałokietniki — 50 zł
Napierśnik — 200 zł
Płaty — 500 zł
Broń drzewcowa — 100 zł

Miecz waży 2 — 3 kg, kolczuga ok. 12 kg, hełm 1 — 2 kg, płaty do 10 kg.

Do szkatuły

Do niedawna nie odróżniano zbroi od zwykłego kostiumu. Wojowie walczyli i bawili się, dźwigając ciężkie osłony. Nie dbali o to, co one skrywały, i czasem spod blach wyzierały dresowe spodnie albo inne cuda.

Obecnie członkowie bractw używają dwóch rodzajów okrycia: „cywilnego" i „wojskowego". Pierwszy z owych strojów to replika zwykłego, dawnego ubioru. Aktualnie na fali jest odzienie z XIV — XV wieku. Składają się nań (w sporym uproszczeniu): skórzane repliki średniowiecznych butów, płócienna koszula bez kołnierza zakładana przez głowę, kaftan z wełnianego sukna lub aksamitu podszyty płótnem, nazywany dubletem (choć nie zawsze nim naprawdę jest), wełniane nogawice, pod postacią sukiennych, dosyć obcisłych rajtuzów lub dwóch oddzielnych nogawek przywiązanych do gatek żywo przypominających bokserki. Do tego nieodzowny jest pas z puginałem i małą skórzaną torbą na drobiazgi. Wielbiciele wcześniejszych epok koszulę i dublet zastępują tunikami, zamiast nogawic zakładają czasem płócienne porcięta.

Niestety, potrzebne są choć minimalne umiejętności krawieckie. Szczęśliwie jest paru amatorów szycia dysponujących odpowiednimi wykrojami. Jako materiałów używa się płótna oraz farbowanej wełny, które można kupić w hurtowniach. Szycie butów zostawia się osobom dysponującym odpowiednimi materiałami i sprzętem, choć unika się zawodowych szewców (cena!). Do niedawna problem butów rozwiązywały zamszowe „osiołki", których krój był niemal identyczny jak średniowiecznego obuwia.

Szczęśliwie dla leniwych i uboższych torbę do

KOSZTY I CIĘŻARY

Tak oto z grubsza wygląda wyposażenie polskiego „rycerza". Jak widać, sporo tego i, niestety, wszystko jest wściekle drogie. Choć i tak ekwipunek wykonany „chałupniczo" jest znacznie tańszy (i nie gorszy), niż u profesjonalnych wytwórców rekwizytów teatralnych. Wśród rzemieślników amatorów ustalił się nawet nieoficjalny cennik, o dziwo dosyć ściśle przestrzegany.

ku. Wycinane z blachy elementy są zwykle jednakowej grubości (około 2 mm). Po premierze filmu „Braveheart" wielką popularność zyskały płaty (rodzaj wczesnej zbroi płytowej). Oryginalne płaty były paskami metalu, mocowanymi na skórzanych kaftanach. W XV wieku pocięto te paski na drobniejsze kawałki, dając początek nowej zbroi: brygantynie. Współczesne płaty robi się podobnie jak przed wiekami, choć często podbija grubą warstwą filcu, a ciężką stal zastępuje duraluminium.

pasa można nabyć w sklepie myśliwskim, zwykły zaś pas średniowieczny niczym nie różni się od dzisiejszego paska. Wystarczy usunąć szlufki.

I do szabli

Głównym elementem stroju bojowego jest zbroja płytowa. Pod spód zakłada się pikowany kaftan, czyli przeszywanicę do złudzenia przypominającą współczesny waciak (którym, nierzadko, bywa). Najczęściej szyje się ją z dwóch warstw płótna przełożonych kilkoma warstwami watoliny. Na „pikowańca" wciągnąć można kolczugę, której już raczej nie wykonuje się z podkładek, uważając je za wysoce niehistoryczne (a przecież podkładki sprężynujące bardziej przypominają płaskie ogniwa kolczug niż powszechnie dziś stosowane druciane kóleczka). Zbroja płytowa jest najbardziej efektownym elementem rycerskiego ekwipun-

Broń się sam

Całości dopełnia tarcza i replika broni. Tarczę wykonuje się z drewna i okleja skórą lub juchtowym płótnem, czasem nabija żelazem. Jeszcze kilka lat temu tarcze wycinano z blachy albo wykonywano ze znaków drogowych. Były jednak ciężkie, łatwo się gięły, uderzenie ich krawędzią mogło ściąć głowę.

Podstawową bronią jest miecz o stępionych brzegach. Niektórzy wycinają z blachy ostrza toporów i osadzają je na drzewcach od kilofów. Efektownie wyglądają również wszelakie korbacze: łańcuchy osadzone na drewnianych trzonkach, zakończone metalową kulą. Coraz popularniejsza staje się broń drzewcowa. Składa się zazwyczaj z wyciętego z blachy ostrza osadzonego na długim trzonku. Choć sprzęt to skuteczny, tani i łatwy do wykonania, słychać czasem utyskiwania, jakoby nie był wystarczająco bezpieczny. Za absolutnie bezpieczne uważa się łuki, jeśli ich strzały zamiast grotów mają grube kulki z pakuł albo gałganów. Fakt, taka strzała w nic się nie wbije, jednak wystrzelona z łuku o naciągu ponad dwudziestu kilogramów, uderza z siłą większą niż bejsbolowa pała. Na szczęście podczas inscenizacji walk ostrzał zwykle jest wcześniej sygnalizowany, a tylko kretyni celują w co innego niż tarcze albo zbroje przeciwników.

Całe to żelastwo trzeba schować do plecaka i dźwigać z mozołem. Bez pasów przeciw przepuklinie właściwie się nie obejdzie. Na ramionach pojawiają się siniaki, a w krzyżu strzyka... Pocieszające jedynie jest, że plecaka ze zbroją żaden złodziejaszek nie zdoła unieść daleko.

„Rycerza" przygniatają nie tylko ciężary finansowe, ale też fizyczne. Zbroja zbytnio nie zawadza, bo ciężar, choć często ponaddwudziestokilogramowy, rozkłada się. Zresztą nie od dziś wiadomo, że opowieści o rycerzach unieruchomionych zbroją to bajeczki. W płytowych osłonach bez trudu skakano i stawano na rękach. Ciekawostka: wbrew pozorom zbroja płytowa jest znacznie lżejsza od kolczugi, daje lepszą ochronę, a odpowiednio skonstruowana zapewnia nie mniejszą swobodę ruchów.

Wszystko wskazuje na to, że „rycerskie" wyposażenie wkrótce powiększy się o jeszcze jeden element. Dobry, pojemny samochód...

Maciej Nowak-Kreyer

S H R E K

Jeśli wam ktoś powie, że „Shrek" to film dla dzieciaków, wyśmiejcie go i nie pozwólcie, by kiedykolwiek miał wpływ na to, co mogą oglądać osoby nieletnie. Kojarzenie filmów animowanych z dziecięcą publicznością to przeżytek czasów monopolu Disneya na rynku animacji długometrażowej. Tymczasem humor prezentowany w „Shreku" jest zrozumiały dla osób, które nie wierzą w świętego Mikołaja i wiedzą, skąd się biorą dzieci. Dla lepszego zrozumienia przyda się znajomość „Matriksa", ale również bajek braci Grimm oraz innych pozycji klasyki literatury dziecięcej. Film jest znakomicie zrealizowaną antybaśnią, jedną z tych, w których brzydki olbrzym nie zmienia się w księcia, a księżniczka... Ale o tym sza! Tytułowy Shrek to gburowaty zielony olbrzym o gołębim sercu, który na polecenie władcy swojego kraju - tchórzliwego kurdupla z imperialnymi ambicjami - wyrusza na ratunek królewnie uwięzionej w zaklętym zamku. Shrek ma odwalić najcięższą robotę (czyli przejść przez jezioro ławy, pokonać smoka i wydostać koronowaną pannę z najwyższej wieży zamku), by książę mógł ją poślubić i dzięki temu awansować na króla. W wyprawie towarzyszy Shrekowi neurotyczny osioł, któremu może brakuje odwagi, ale za to, jakie ma gadane... Czy to brzmi jak historia dla dzieci?

Wyrafinowanych intelektualistów należy lojalnie uprzedzić, że dowcip w „Shreku" bliższy jest „American Pie" niż subtelności „Uciekających Kurczaków". Mimo to jeśli się człek śmieje na tym filmie, nie musi się potem tego przed sobą nie wstydzić. Smaku dodają postacie drugoplanowe, niekiedy nawet zabawniejsze od głównych bohaterów (polecamy uwadze P.T. Publiczności zwłaszcza Piernikowego Ludka i Smoka). Wiele uroku w oryginalnej wersji mają głosy postaci. Księżniczka, uderzająco podobna do Cameron Diaz, przemawia jak ta aktorka, Shrek mówi głosem Mike'a Myersa (Austin Powers), a w jego towarzysza - gadającego osła - wcielił się sam Eddie Murphy. Na razie jeszcze nie wiadomo, kto użyczy głosu bohaterom w polskiej wersji, ale trzeba mieć nadzieję, że polski dubbing okaże się równie znakomity. Jeśli nie, pozostanie zatkać uszy i zadowolić się częścią wizualną. Może wygląd postaci nie wszystkich oczaruje, ale za to animacja może się podobać (zwłaszcza takie efekty, jak falująca trawa i podobne cuda, które do tej pory spędzały sen z oczu specom od 3D). Smaczny animowany kąsek w sam raz na lato. Kto się założy, że jeszcze w tym roku zrobią z niego grę?

M U M I A

Szybka, wydajna w użyciu, pokazuje więcej efektów specjalnych niż jakakolwiek przedtem. Nie, to nie jest fragment reklamy kart graficznych nowej generacji. Tak mniej więcej można opisać drugą część „Mumii". Mimo że jej wady sprowadzają się do wyżej wymienionych, odradzanie komukolwiek wyprawy do kina na drugą część zeszłorocznego przeboju byłoby nie fair. „Mumia" daje dokładnie to, czego można się było spodziewać: szybką akcję, pościgi i pogonie staroegipskie paskudy w stanie zaawansowanego rozkładu i jeszcze więcej lepszych i szybszych człekozernych skarabeuszy. Aktorzy zmiani z części pierwszej znowu wcielają się w tych samych bohaterów. Rzecz dzieje się dziesięć lat później, ale Brendan Fraser nadal jest przystojnym i odważnym Rickiem, Rachel Weisz partneruje mu jako roztargniona, acz wciąż urodziwa Evelyn. Z nowości tyle, że para ta wzięła ślub, przeprowadziła do Londynu i dorobiła pociechy imieniem Alex (w części drugiej ma lat osiem). Z nie do końca jasnych powodów (czyżby znowu żądza władzy?) kurator z British Museum wskrzesza złego kapłana Imhotepa i jego dziewczynę Anck-Su Namun. Wraz z panem zbutwiałym budzi się jednak potęga wiele większa i dużo bardziej niebezpieczna, z którą teraz Brendan i Evelyn będą uzerać się przez następne półtorej godziny, co dostarczyło pretekstu do pokazania takiej liczby animacji komputerowych, że nawet najbardziej znudzonym powinny opaść szczęki. Zabawa jest w sumie przednia, zwłaszcza że wszyscy i tak z góry wiedzą, jak to wszystko się skończy. Trzeba przyznać, że trochę brak lekkiego, zartobliwego poczucia humoru, jakim odznaczała się część pierwsza. Wielkich popisów aktorskich nikt nie planował, nie ma ich więc. Nie się ma jednak też czego czepiać, może z jednym wyjątkiem. Czempion zawodowej ligi zapaśniczej Dwayne Johnson jako Król Skorpion prezentuje się imponująco i wygląda by jeszcze lepiej, gdyby nie musiał mówić ani wchodzić w żadne inne interakcje z pozostałymi postaciami. Na szczęście akcja toczy się w takim tempie, że mało kto takie drobiazgi zauważy. Jak na wakacyjny film nie jest źle, a nawet jest bardzo przyzwoicie, czwórka z dużym plusem!

Diuna

Tomasz Turzyński

Amerykański kanał Sci-Fi Channel zamówił nową wersję „Diuny". Reżyserowania podjął się John Harrison. Miał niełatwe zadanie, musiał zrobić film ciekawszy od kontrowersyjnej adaptacji Davida Lyncha. Oprócz Williama Hurta („Zagubieni w kosmosie") nie zaprosił żadnych gwiazd. Młodzi aktorzy świetnie się zresztą sprawdzili, wypadli lepiej niż gwiazdy „Diuny" Lynchowskiej. Wielkim atutem nowej wersji są zdjęcia. Za kamerą stanął prawdziwy mistrz - Vittorio Storarro („Czas apokalipsy"), który otrzymał za nie nominację do prestiżowej nagrody American Society of Cinematographers. Znakomite efekty specjalne spowodują, że zmienią zdanie, ci którzy sądzą, iż telewizja ustępuje możliwościami kinu. Recenzję „Diuny" zamieściliśmy w ubiegłym numerze „Resetu", teraz ukazuje się ona kasetach wideo (dwie kasety) i w pełni zasługuje na tytuł **FILMU MIESIĄCA**.

„DUNE" USA 2000, REŻ. JOHN HARRISON, WYST. WILLIAM HURT, ALEC NEWMAN, SASKIA REEVES, DYSTR. COLUMBIA TRISTAR.

filmy w dostępne w sklepach

„Gliniarz z Beverly Hills"

Alex Foley, pyskaty czarnoskóry policjant to najsłynniejsza chyba rola Eddie'go Murphy. Pierwsza część dzieje się w Beverly Hills, dokąd przybył Foley, by znaleźć morderców swego przyjaciela. Znakomita komedia o szybkiej i wciągającej akcji.

„BEVERLY HILLS COP" USA 1984, REŻ. MARTIN BREST, WYST. EDDIE MURPHY, JUGDE REINHOLD, DYSTRYB. ITI

ocena filmu 8/10

„Gliniarz z Beverly Hills 2"

Powrót Alexa. Foley'a. Trochę mniej śmieszny, ale na pewno bardziej efektowny pod względem wizualnym. Najefektowniejsza jest Bridget Nielsen w roli szefowej grupy rabusiów. Dużo strzelaniny i soczystego humoru.

„BEVERLY HILLS COP 2" USA 1987, REŻ. TONY SCOTT, WYST. EDDIE MURPHY, PAUL REISNER, BRIDGET NIELSEN. DYSTR. ITI

ocena filmu 6/10

„Gliniarz z Beverly Hills 3"

Trzy części przygód Alexa to jednak trochę za dużo. Widać wyraźnie wyczerpanie konwencji. Foley prowadzi kolejne śledztwo, znowu wybuchy i już mało śmieszne żarty.

„BEVERLY HILLS COP. 3" USA 1997, REŻ. JOHN LANDIS, WYST. EDDIE MURPHY, JUDGE REINHOLD, THERESA RANDLE, DYSTR. ITI

ocena filmu 5/10

Tomasz Turzyński

co nowego w wypożyczalniach?

„Uwikłany"

Porządnie zrobiony thriller John Frankenheimer nie schodzi poniżej solidnego poziomu, który wyznaczył, kręcąc świetnego „Ronina". Tym razem w głównych rolach obsadził wschodzące gwiazdy Bena Afflecka („Buntownik z wyboru", „Armageddon") i Charlize Theron („Adwokat diabła") Młody więzień (Affleck) zaprzyjaźnia się ze swoim towarzyszem z celi Przyjaciel wkrótce umiera, Affleck przejmuje jego tożsamość i po wyjściu rozkochuje w sobie korespondencyjną narzeczoną zmarłego. Kłopoty pojawiają się, kiedy brat dziewczyny postanawia zorganizować napad na kasyno.

„REIDEER GAMES" USA 2000 REŻ. JOHN FRANKENHEIMER, WYST. BEN AFFLECK, CHARLIZE THERON, GARY SINISE; 99 MIN, DYSTR. VISION

Ocena filmu 7/10

„Pitch Black"

Horror science-fiction, który naprawdę potrafi przestraszyć. Twórcy mieli do dyspozycji stosunkowo niski budżet, postawili więc na nastrój i atmosferę zagrożenia. Dzięki temu film nie został zdominowany przez efekty specjalne, których nadmiar nigdy nie wychodził horrorom na dobre. Statek kosmiczny transportujący więźniów ulega uszkodzeniu i zostaje zmuszony do awaryjnego lądowania na planecie, na której co 25 lat zapadają absolutne ciemności. Miłośnicy horrorów dobrze wiedzą, że w mroku zawsze czai się zło. Tak jest i w tym przypadku....

„PITCH BLACK" USA/AUSTRALIA 2000, REŻ. DAVID TWOHY, WYST. VIN DIESEL, RADHA MITCHELL, COLE HAUSER, 105 MIN; DYSTR: ITI

Ocena filmu 6/10

„Grease"

Nastoletni widzowie kojarzą Johna Travoltę głównie z „Pulp Fiction", „Tajną bronią" lub „Bez twarzy". Niektórzy pamiętają jeszcze „ I kto to mówi" Niewiele osób wie, że Travolta rozpoczął swoje panowanie w latach 70.

Dzięki „Gorączce sobotniej nocy" i właśnie „Grease" stał się obiektem westchnień dziewcząt w całych Stanach Zjednoczonych Podobnie sprawa się miała z jego partnerką Olivią Newton John, której plakaty wieszali sobie nad łóżkiem chłopcy w wieku dojrzewania. Akcja toczy się w szkole, reprezentanci gangów szkolnych zakochują się w sobie. Treść nieważna, ale jakie piosenki! Do dziś w różnych wersjach można je usłyszeć w rozmaitych rozgłośniach

„GREASE" USA 1978, REŻ. RANDAL KLEISER, WYST. JOHN TRAVOLTA, OLIVIA NEWTON- JOHN, DYSTR. ITI

Ocena filmu 9/10

„Pieniądze to nie wszystko"

Po sukcesie obu części „Kilera" Juliusz Machulski postanowił wyprodukować następny hit, korzystając ze sprawdzonych wzorów. Zatrudnił znakomitych aktorów: Marka Kondrata, który zawsze się sprawdza w rolach komediowych, Andrzeja Chyrę, tuż po „Długu", i zawsze zabawną Stanisławę Celińską. Scenariusz opowiadał o produkcji taniego wina w dawnym pegeerze. Temat samograj. Powinien był bawić zarówno zwolenników prostego humoru i dowcipów o „piciu alpagi przed gieesem", jak i intelektualistów, którzy oczekiwali satyry na „etap przemian gospodarczych". Niestety, Machulski, tym razem nie spełnił oczekiwań ani jednych, ani drugich. Film „swoje" zarobił, jednak dało się wyczuć, że reżyser chciał zmieścić zbyt wiele i w rezultacie nie wykorzystał żadnego z atutu.

„PIENIĄDZE TO NIE WSZYSTKO" POLSKA 2000, REŻ. JULIUSZ MACHULSKI, WYST. MAREK KONDRAT, ANDRZEJ CHYRA, CEZARY KOSIŃSKI STANISŁAWA CELIŃSKA, DYSTRYB. ITI.

Ocena filmu 5/10

nowości dvd

Tomasz Turzyński

„Kowboj z Szanghaju"

Najpopularniejszy aktor rodem z Hong-Kongu od czasów Bruce'a Lee świetnie sobie radzi w USA. Po nieudanej próbie zaistnienia na amerykańskim rynku filmowym w latach 80., Jackie Chan odniósł kasowy sukces filmem „Godziny szczytu". Dobrą passę kontynuuje „Kowbojem z Szanghaju". Powstała produkcja łącząca w sobie elementy kina akcji, filmu kung-fu, zwariowanej komedii i ukochanego przez Amerykanów westernu.

Prolog dzieje się w Chinach pod koniec XIX wieku. Bandyci porywają dla okupu księżniczkę Pei Pei. (Lucy Liu znana z „Ally McBeal" i „Aniołków Charliego"). Na ratunek rusza Chon Won, grany oczywiście przez Jackie Chana. Akcja przenosi się na Dziki Zachód, gdzie główny bohater ma wiele sposobności, by wykazać się niesamowitą sprawnością rąk i nóg.

Trudno nie lubić Jackie Chana, nawet jeśli kogoś nie interesują filmy akcji i tak będzie pod wrażeniem jego legendarnych wręcz umiejętności. Widzowie szanują „sztukmistrza z Hong-kongu" za „samodzielność". Wszystkie elementy wykonuje osobiście, bez pomocy kaskaderów. Dołączając do tego zabawnego Owena Wilsona i piękną Lucy Liu otrzymujemy idealny na film na letnie popołudnie i... szybkie zapomnienie.

„Shanghai noon", USA 2000, reż. Tom Dey, wyst. Jackie Chan, Owen Wilson, Lucy Liu, 106 min., dystr. Syrena.

dodatki na płycie: film dokumentalny o historii powstawania, sceny wycięte podczas montażu, komentarz audio.

Ocena filmu 7/10
Ocena dodatków 4/10

„Na linii ognia" - wydanie specjalne

Dlaczego widzowie uwielbiają Clinta Eastwooda? Rośnie już kolejne pokolenie fanów „bezimiennego". Rodzice lubią go oglądać, gdyż przypominają im się pierwsze randki np. na „Tylko dla orłów", dwudziestolatki szanują go za „Bez przebaczenia", a nastolatki z zapartym tchem oglądali „Władzę absolutną".

„Na linii ognia" to film dla wszystkich pokoleń. Frank Horrigan jest zmęczonym życiem twardzielem (kto zagrałby go lepiej niż Eastwood?) Przed laty służył jako agent Secret Service i ochraniał samego prezydenta Kennedy'go. Po jego tragicznej śmierci Frank zamknął się w sobie i zajął się rozpamiętywaniem urojonej winy. Po trzydziestu latach demoniczny psychopata grozi śmiercią aktualnej głowie państwa. Przestępca (jedna z najlepszych ról Johna Malkovicha) toczy swoistą grę siłami policji. Do rozgrywki wciąga Franka Horrigana.

Widzowie otrzymali thriller najwyższego gatunku wyreżyserowany przez Wolfganga Petersena („Air Force One", „Gniew Oceanu"), a muzykę, znakomicie podkreślającą nastrój, skomponował Ennio Morricone.

„In The Line of Fire" USA 1993, reż. Wolfgang Petersen, wyst. Clint Eastwood, John Malkovich, Rene Russo, 123 min., dystr. Columbia TriStar.

dodatki na płycie - trzy zwiastuny, reżyserski komentarz, filmografie aktorów, za kulisami, sceny wycięte podczas montażu, reportaże z planu, dziewięć spotów telewizyjnych.

Ocena filmu 8/10
Ocena dodatków 7/10

„American Psycho"

Swego czasu książka Breta Eastona Ellisa wywołała spore zamieszanie wśród czytelników i krytyków. Oskarżano ją o nadmierny sadyzm, autorowi zarzucono promowanie patologii i dewiacji. Oczywiście dzięki takiej darmowej reklamie, marna książka sprzedała się znakomicie i przyniosła Ellisowi krocie. Czujni bossowie z Hollywood wykupili prawa do jej ekranizacji, licząc, że widzowie poczytawszy o zwyrodnialcu, będą chcieli zobaczyć jego popisy na dużym ekranie.

Przemoc na ekranie trzeba było jakoś usprawiedliwić, film wędrował więc przez kina jako zjadliwa satyra na konsumpcyjny tryb życia. Jedni to zauważą, innych drastyczne sceny skłonią do wyłączenia odtwarzaczy, a amatorzy „ostrego seksu" będą zawiedzeni. Trzeba za to wspomnieć o znakomitych zdjęciach naszego rodaka Andrzeja Sekuły i świetnej scenografii.

„American Psycho", USA 2000, reż. Mary Harron, wyst. Christian Bale, Wiliam Dafoe, Jared Leto, 98 min.,dystr. Columbia TriStar

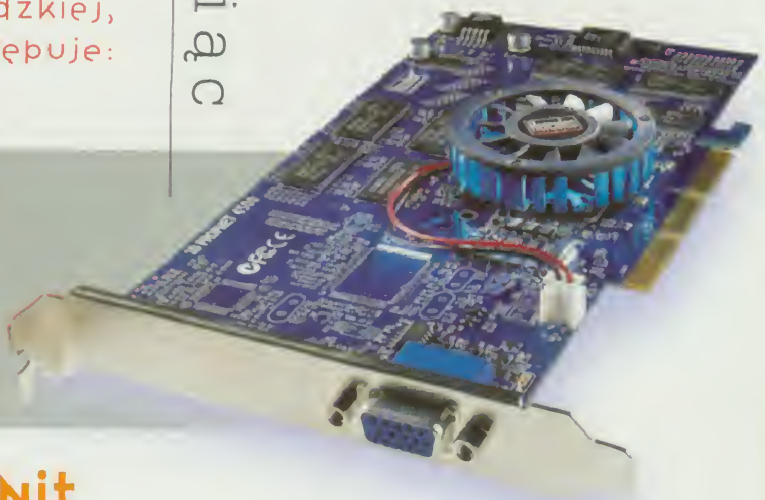
dodatki na płycie: odrębna ścieżka dźwiękowa, filmografie aktorów, zwiastun filmowy, reportaż z planu filmowego, interaktywne menu

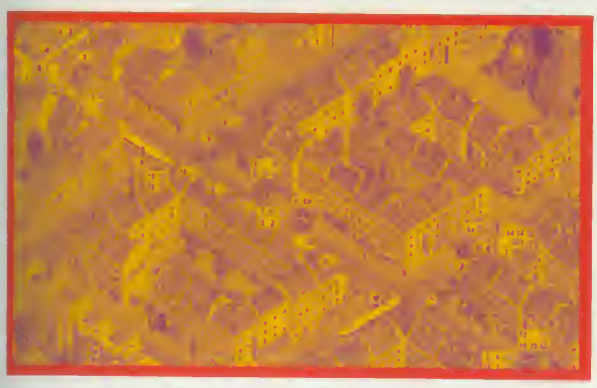
ocena filmu 4/10
ocena dodatków 4/10

zważając, że zgodnie z zasadami proklamowanymi w karcie narodów zjednoczonych, uznanie równych i niezaprzeczalnych praw wszystkich członków rodu ludzkiego stanowi podstawę wolności, sprawiedliwości i powszechnego pokoju, uznając, że prawa te wynikają z godności właściwej istocie ludzkiej, we wrześniu przedstawimy, co następuje:

Herkules 3d Prophet pro

Wyścig producentów akceleratorów graficznych zakończył się ponad rok temu wielką klęską 3dfx. Mimo wyeliminowania konkurencji, nVidia nie spoczęła na laurach projektując bardzo udaną kartę GeForce3. Czy jednak pochwały dla nowego GeForce są w pełni zasłużone? Zobaczmy, jak pomysły nVidii wypadają w porównaniu z jednym z jej nielicznych konkurentów - kartą Hercules 3D Prophet 4500 wyposażoną w 64MB pamięci i sterowaną procesorem Cyro2





SimUnit

Ta gra uderzyła niczym grom z jasnego nieba albo nie zwróciliśmy uwagi na nadciągający huragan. Usprawiedliwiać nas może jedynie monotonna klepanina Maxisu, do niedawna rozwijającego w nieskończoność cykl The Sims. SimUnit to oczywiście nowa kreacja gatunku zapoczątkowanego przez Sim City. Pozwala tym razem na współczucie z kierowcami karetek pogotowia, pędzącymi na sygnale mimo złych warunków pogodowych i niedostatków w bieżniku. Szanse uratowania ofiar wypadku szybko maleją, ale brawurowa jazda karetki może również skończyć się źle. Ranni padają także wśród pełniących swoje obowiązki strażaków, policjantów i strażników (miejskich?), a nawet śmieciarzy. Im też przytrafiają się różne nieszczęścia, choć oczywiście nie tak często i nie tak niebezpieczne, jak strażakom — choćby skończyli, stworzoną kosztem wielu kliknięć, Szkołą Pożarniczą na rogu „szóstej" i Maine.

Wykresy ekranowych statystyk odzwierciedlają m.in. stopień poświęcenia poszczególnych „funkcjonariuszy", zakres ich umiejętności i sam poczucie. Pieczołowicie odwzorowano mnóstwo innych szczegółów. Jednym z efektowniejszych pomysłów są śmigłowce (w tym wielozadaniowy Seahawk) pojawiające się nad miejscami większych katastrof — oczywiście jeśli w budżecie są środki na jego zakup i utrzymanie. Skąd brać pieniądze? Wystarczy jak najlepiej dbać o bezpieczeństwo i wygody mieszkańców miasta, a na pewno nie poskąpią grosza.

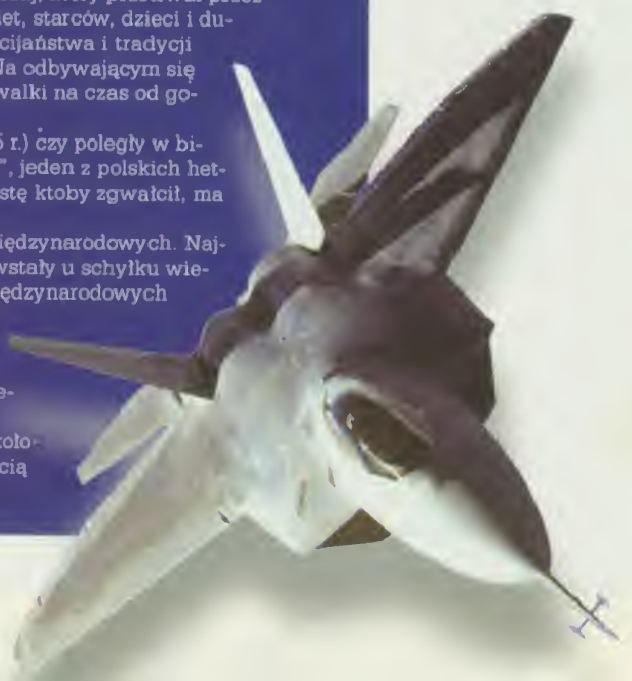
Prawo wojny

Pacta sunt etiam hostibus servanda — układów należy przestrzegać nawet wobec nieprzyjaciół. Nakaz dotrzymywania podjętych wobec nieprzyjaciela zobowiązań uznawali już Rzymianie. Był to niepisany zwyczaj, który przetrwał przez wieki, tworząc takie normy, jak nietykalność wysłanników strony przeciwnej, ochronę kobiet, starców, dzieci i duchownych czy zakaz zatruwania żywności. W wiekach późniejszych, pod wpływem chrześcijaństwa i tradycji germańskich, zaczęły wykształcać się bardziej sformalizowane reguły prawa wojennego. Na odbywającym się w 1027 r. we Francji soborze uchwalono „Treuga Dei" („Pokój Boży") ustanawiający zakaz walki na czas od godziny trzeciej po południu w sobotę do szóstej rano w poniedziałek.

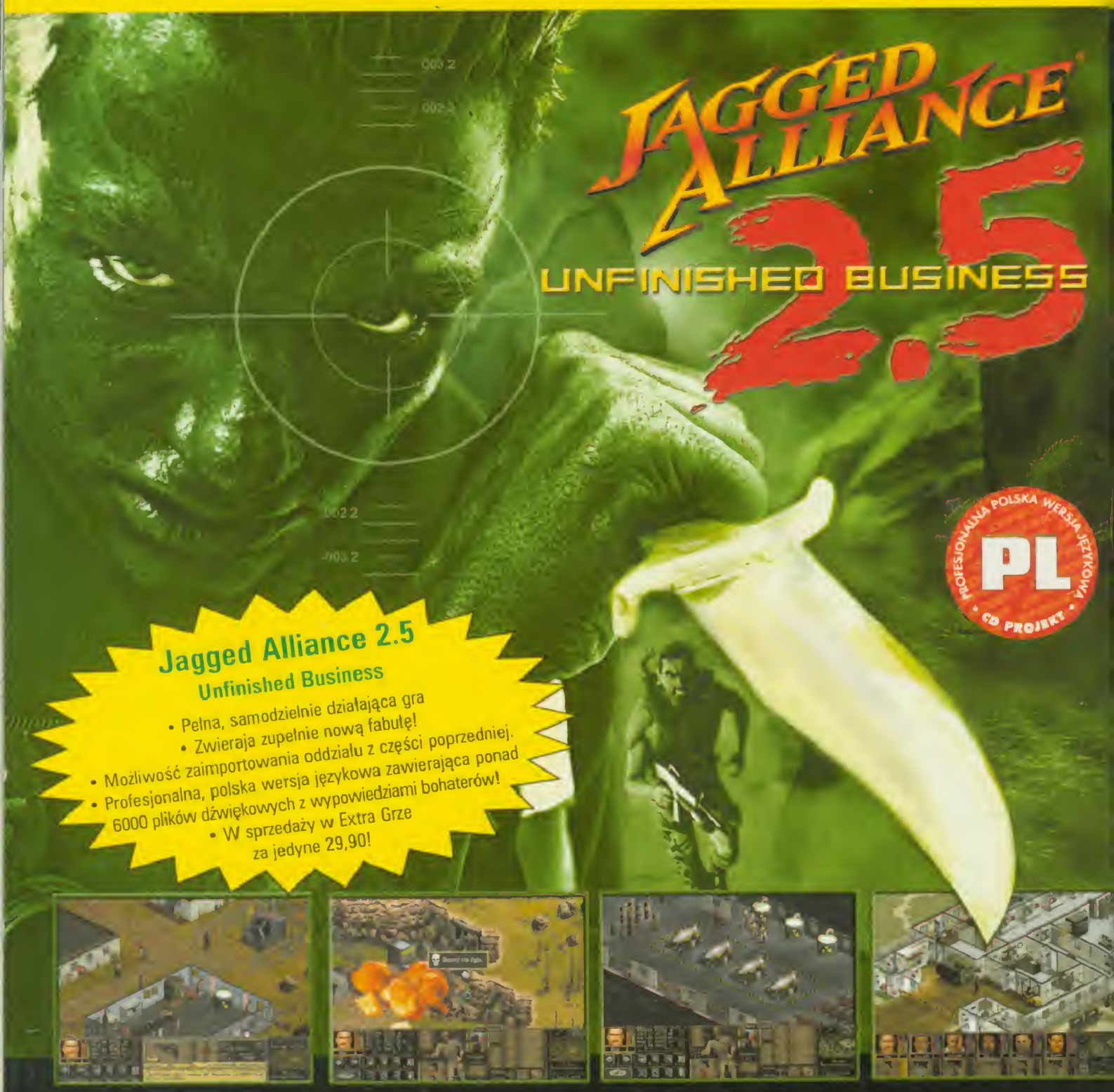
Przepisy regulujące konflikty zbrojne powoływali do życia m.in. król Anglii Henryk V (1415 r.) czy poległy w bitwie pod Luetzen w 1632 r. szwedzki król Gustaw Adolf. W swoich "Artykułach wojennych", jeden z polskich hetmanów, Florian Zebrzydowski, pisał: "...w nieprzyjacielskiej ziemi (. .) dziewkę albo niewiastę ktoby zgwałcił, ma być na gardle karan...".

W świecie współczesnym rycerskie cnoty uosabiają zapisy ustanowione w Konwencjach międzynarodowych. Najbardziej znane to Konwencje haskie z 1907 roku, które do dziś zachowują moc prawną. Powstały u schyłku wieku pary i elektryczności, i stanowiły zaledwie namiastkę tego co zostało później ujęte w międzynarodowych umowach drugiej połowy XX wieku. Zawarto w nich m.in. zasady użytkowania przestrzeni kosmicznej, Księżyca i innych ciał niebieskich (1967 r.), zakaz umieszczania broni jądrowej i innych rodzajów broni masowej zagłady na dnie mórz i oceanów oraz w jego podłożu (1972 r.) czy zakaz używania broni rażącej odłamkami niewykrywalnymi promieniami Rentgena.

Skóra cierpnie na myśl, że powstanie takich zapisów, jak zakaz wprowadzania na orbitę okołoziemską obiektów przenoszących broń jądrową, podyktowane było rzeczywistą koniecznością zapobieżenia Apokalipsie.



JAGGED ALLIANCE 2,5 PL



Jagged Alliance 2.5
Unfinished Business

- Pełna, samodzielnie działająca gra
- Zwieraja zupełnie nową fabułę!
- Możliwość zaimportowania oddziału z części poprzedniej.
- Profesjonalna, polska wersja językowa zawierająca ponad 6000 plików dźwiękowych z wypowiedziami bohaterów!
- W sprzedaży w Extra Grze za jedyne 29,90!

Jagged Alliance 2,5: Unfinished Business należy do klasyki gatunku gier taktycznych. Gracz kierując grupą najemników pracuje na zlecenie Enrico Chivaldori, bardzo wpływowego człowieka. Misja, którą Ci powierza, przeobraża się w niebezpieczny konflikt. Okazuje się, że tylko ty ze swoimi ludźmi możesz temu zaradzić. Przejrzysta grafika, nastrojowa muzyka oraz nowe możliwości rozgrywki taktycznej jak: dalszy zasięg broni, szersze pole widzenia, sprawia że Jagged Alliance 2,5: Unfinished Business to obowiązkowy tytul w kolekcji każdego fana strategii.

- całkowicie nowa fabuła
- zintegrowany edytor map
- 6 zupełnie nowych poziomów trudności
- 10 nowych postaci
- 10 nowych modeli broni
- 20 nowych sektorów, wypełnionych akcją
- możliwość importowania postaci z poprzedniej części gry
- nowe możliwości taktycznej rozgrywki jak: zasięg broni, pole widzenia oraz wiele innych

© Innonics Publishing i Distributionsgesellschaft mbH, Hannover. Wszystkie prawa zastrzeżone. Program, grafika i teksty chronione prawem autorskim. Jagged Alliance 2: Unfinished Business (c) 2000 Sirtech Canada Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Jagged Alliance to znak zastrzeżony 1259191 Ontario, Inc. Produkt przeznaczony wyłącznie do sprzedaży na terenie Europy! Wydawca JoWood Productions Software AG. Wszystkie prawa zastrzeżone.

INNONICS SIRTECH JoWooD Productions

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce CD PROJEKT www.cdprojekt.com

JUŻ W SPRZEDAŻY!

W SUPER CENIE 29,90!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Płyta CD z grą JAGGED ALLIANCE 2,5 po polsku

Płyta CD z dodatkami do gry zawierająca m.in. ścieżkę dźwiękową, dodatkowe misje i mapy

Instrukcja odsłaniająca tajniki rozgrywki

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką grą jest Jagged Alliance 2,5 - kultowa gra taktyczna. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 19 czerwca kup kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Zamów Extra Grę z dostawą do domu: tel.: (0-22) 519 69 19, www.wirtualny.com • Extra Gra w Internecie: www.extragra.com • Patronat internetowy: www.gry.wp.pl

SZUKAJ W PUNKTACH Z PRASĄ

XPLOSIV

TWÓJ PC'et WYLECI W POWIETRZE!

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Gra okrzyknięta najlepszymi wyścigami konsolowymi. Fenomen automatów, doskonały engin i grafika. Świetny model jazdy ! Sega Rally Championship wprowadza nowy poziom gier samochodowych.

THE HOUSE OF THE DEAD

Szok i sceny mrożące krew w żyłach, czy to właśnie wprawia Cię w odpowiedni nastrój? Jeśli tak to koniecznie zagraj w The House of the Dead, jedną z najbardziej przerażających gier konsolowych.

LAST BRONX

Rewelacyjna gra konsolowa spod znaku "mocnego uderzenia". Oparta na eginie kultowego Virtual Fighter. Akcja toczy się w Nowym Tokio, gdzie poskramiać będziesz najgorszych rzezimieszków. Teksturowani wojownicy oraz nietuzinkowe tła prezentują się doskonale. Obowiązkowa pozycja dla wielbicieli ulicznych "zadym".

SEGA®

najlepsze gry z automatów na Twoim

PC

FORMULA KART'S

Najbardziej realistyczne wyścigi kart'ów. Doświadczysz wrażeń jakie towarzyszą prawdziwemu kierowcy kartingowemu. Od samego startu, aż do linii mety toczyć będziesz ostrą rywalizację z najlepszymi tego sportu. Tak zaczynał słynny Arton Senna. Gra polecana wszystkim fanom czterech kółek.

PANZER DRAGON

Rewolucyjny 3D shooter SEGI. Świetna grafika, masa eksplozji, znakomite oświetlenie i niebanalni przeciwnicy. Nietuzinkowa gra akcji, która przykuje Cię do komputera.
Po prostu rewelacja!

SEGA TOURNING CAR CHAMPIONSHIP

Przenieś się na wyścigowe tory Europy, po których z zawrotną prędkością mkną najpopularniejsze auta. Gra w całości bazuje na słynnych zawodach z serii European Tourning Car. Świetna oprawa graficzna, dźwiękowa i doskonały realizm jazdy. Możliwość gry na podzielonym ekranie.

VIRTUA FIGHTER II

Konwersja konsolowego super HiTU na komputery domowe! W pełni trójwymiarowe postacie, doskonale animowane, wprawią Cię w osłupienie. Poruszają się niczym żywi wojownicy na arenie walki. W tej grze każda z postaci walczy własnym stylem walki. W sumie około 2000 różnych ciosów razem z kombosami, oraz rzuty, które odpowiednio wykorzystane doprowadzą Twojego przeciwnika do rozpaczy.
Ten gatunek gier z pewnością nie wyginie!
W to trzeba zagrać!

WORLDWIDE SOCCER

Jedna z najlepszych symulacji konsolowej piłki nożnej teraz w wersji PC! Kluby piłkarskie całego świata, najlepsi piłkarze, największe areny futbolu to wszystko znajdziesz w SEGA WORLDWIDE SOCCER. Oprócz tego reakcje publiczności, duży realizm rozgrywki, doprocowana grafika oraz rewelacyjne ujęcia z różnych kamer.

JUŻ WKRÓTCE KOLEJNE HITY Z KOLEKCJI XPLOSIV!

PYTAJ W SKLEPACH Z OPROGRAMOWANIEM.

(c) 2001 Xplosiv is a registered trade mark of Empire Interactive Europe Ltd.
All rights reserved. All other trade marks and logos remain the property of their respective owners.

empire INTERACTIVE

techland

Więcej informacji na stronie:
www.techland.com.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel.: (062) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.com.pl